家用电脑与游戏机

通往电脑世界的捷径

鱼与熊掌兼得

改善 Win95 的视频回放功能

地球冒险 2　SFC

钟楼惊魂 2　PS

WILD ARMS 对话　PS

'97 3

GameBoy 模拟器

逼近"私掠者"的世界

特稿：'96 游戏心动点评[上篇]

疯狂大脚车　PC

燃烧的野球 V　PC



电脑美术作品欣赏



作者：陈万宁
职业：广告人

献上我们的思念



正当本期杂志进行紧张的编辑工作之时，邓小平同志逝世的噩耗传来，一代伟人辞世，举国为之悲痛。

小平同志是我国社会主义改革开放和现代化建设的总设计师，建设有中国特色的社会主义理论的创立者，在中国人民心目中享有崇高的威望。作为科普工作者，我们忘不了小平同志倡导的改革开放对祖国科普事业的繁荣发展所起到的巨大推动作用。我们永远怀念您！

伟人长逝，言犹在耳。作为一个历经沧桑的老人，小平同志从不拒绝新事物。他多次指出世界高科技发展一日千里，我们中国在其中应该占有一席之地。是他提出了科学技术是第一生产力的新观点。1984年2月小平同志在上海观看小学生操作电子计算机时说："计算机的普及要从娃娃抓起。"从此，电子计算机开始飞速地走向课堂与家庭。转眼间十几年过去了，当年的娃娃今天也已长大成人，其中不少人也许已经成为计算机领域的专家学者，正在为祖国的高科技发展奉献着自己的智慧。身在电脑领域，我们更能深切体会小平同志这些重要指示对于推动我国科学技术的发展，特别是促进电脑事业今天的繁荣所具有的重大意义。我们难忘电视片《邓小平》中他视察南方时兴致勃勃地与电脑对弈的镜头。现在，电脑正在我国逐渐普及，他老人家的愿望正在实现。

春天来了，他却走了。在此，我们献上我们的思念。小平同志，请您放心，我们会加倍工作，在推动电脑在中国普及的事业中做出我们应做的贡献，这是我们编辑部全体同仁及十多万读者的共同心愿。

本刊编辑部　97.2



家用电脑与游戏机





目　录

(总第 31 期)





主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘威　刘捷足　梁华栋
美术编辑：宋志勇　单非　刘炜
责任编辑：刘捷足
电　　话：编辑部 010－64064625
电子信箱：fcgm@public.intercom.co.cn
WWW 主页：http://www.fcgm.co.cn
广告发行部：010－64064624 转 23
传　　真：010－64049342
特约读者服务部(捷径电脑公司)：
业 务 部：010－64067420
主办单位：科学普及出版社
发　　行：北京市报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793 / CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：人民教育出版社印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
地　　址：北京市西城区旧鼓楼大街西绦胡同甲 13 号
邮　　编：100009
出版时间：每月 13 日　定价 6.00 元

本刊如印刷质量有问题，请将残书寄回编辑部，我们负责调换

正文用纸：山东寿光造纸集团股份有限公司





SEGA 联合 BANDAI 《VR 战士》他机种移植?!

1996 年对日本电玩界来说是一个变化激烈的动荡之年。N64 的出师不利, SS 与 PS 的硬件软件白热之战以及次世代先驱 3DO 的激流勇退均令业界人士及广大玩家目不暇接。新春伊始, ENIX 先后决定为 PS 和 SS 制作游戏又立刻成为今年业界一大话题, 这似乎预示着 1997 年绝不会风平浪静。

1 月 23 日, 日本电玩界又传出了一条震惊业界的爆炸性新闻, 世嘉 (SEGA) 公司和百代 (BANDAI) 公司将于今年 10 月 1 日正式合并, 成立世嘉百代公司。此消息是 1 月 23 日由世嘉和百代公司共同公布的。电玩界和玩具市场两大巨头的握手格外引人注目。"我们认为, 为了提高联合企业的综合力量, 成立全球规模的多媒体娱乐公司, 双方有必要将各自拥有的经营资本合体"。(摘自两社发布资料)

另有消息称, 世嘉的 32 位游戏机土星的不理想销售状况也是两社合并的原因之一, 尽管 96 年土星的街机大作移植不断, 但《电脑战机》和《VR 战警 II》等大作差强人意的销售量使土星很难完成年内 500 万的销售目标。《VR 战士 III》及《东京番外地》的遥遥无期更令不少玩家选择了索尼的 PS, SEGA 的上述举动也实属无奈。

世嘉百代公司合并后, 现百代株式会社社长山科城将赴任社长, 现世嘉株式会社的会长大川功任新会长, 现世嘉株式会社社长中山隼雄任副会长。位于东京都大田区的世嘉公司的办公楼将作为新公司主楼继续使用。据保守估计两公司合并后年销售额可突破 6000 亿日元。

关于百代公司在 PS 及其他机种的软件开发工作, 目前仍然继续进行, 包括百代的子公司 BANPRESTO。

另在 2 月 6 日的记者招待会上, 即将赴任世嘉百代公司社长的山科城先生又出惊人之语, 称两公司在合并后将对以往的政策做出巨大改动。例如 SEGA 的《VR 战士》, 如果索尼娱乐公司 (SCE) 获得了许可权, PS 将可移植《VR 战士》, 如果任天堂可以, 那么《VR》很可能出现在 N64 上。

这立刻令业界上下目瞪口呆。众所周知,《VR 战士》系列是土星的招牌作品, 作为竞争机种的 PS 和 N64 如果真的移植该游戏, 次世代战争结果自然明了。然而事情远非如此简单, 事后两公司纷纷对此表示难以接受。百代重申, 只是强调原百代经手的游戏在三机种间互相移植的可能性; 而世嘉表示, 不仅是现在, 将来也没有将《VR》系列移植其他机种的计划, 关于世嘉制作的其他土星游戏目前也没有任何移植可能性。

《FF VII》创下天文数字 PS 销售战绩骄人

最新消息, SQUARE 的经典 RPG 系列的第七作《最终幻想 VII》于 1 月 31 日开始发售。此款一直位于日刊期待排行冠军的游戏果然不同凡响, 发售三日间售出 170 万部, 一周间销售量高达 203 万 4879 部, 这空前绝后的数字已创下日刊《ファミ通》创刊来的周间销售记录。要知道去年销售冠军《铁拳 II》的年销量也仅为 107 万余部,《FF VII》仅一周内便高出其一倍以上, 成绩确实惊人。为此, 索尼 PS 的销售量一周间达到 13 万台以上, 占了游戏机总销量的 92.2%, 土星与 N64 总共不足 10%, 这个春天, 难道真的只属于 PS 吗?



ENIX闪电加入土星 《DQⅦ》预定在PS推出

ENIX在加入索尼PS后，又发布闪电消息加入世嘉土星，同时公布了《勇者斗恶龙Ⅶ》的PS开发计划。

令ENIX做出诸般决定的是1月14日在东京BIGSITE召开的PS销售纪念会。去年11月底，PS的全球销量已突破1000万，在日本国内的销售量高出SS与N64十倍左右，PS在硬件与软件两方面的霸主地位终于得到承认。

尽管任天堂的山内社长认为，《DQ》之父堀井雄二对N64的大容量磁碟系统64DD十分感兴趣，并且有制作的想法，但N64在日本踯躅不前的销售状况终令任氏再失右臂。

ENIX的福屿康博社长谈及这一问题时强调，ENIX一直遵循为最畅销硬件制作软件的方针。在1月9日的软件交流会上，包括堀井雄二在内的几名ENIX软件开发者一致认为：PS将是今后游戏硬件的主流，在PS上推出《DQⅦ》的保险系数较大。

在谈及土星和N64的软件开发时，福屿社长声明要参照不同机种机能开发不同类型的游戏。N64的软件目前只有以前公布的几部，但另据堀井透露打算为N64制作一部《DQ》外传系列的游戏，开发情况未明。针对土星的软件将在今年4月东京电玩展示会上与广大玩家见面，目前ENIX为3个机种开发的软件共有13部。

对于《DQⅦ》的开发计划，福屿社长只是重申将把《DQⅦ》做成一流的高质量游戏，具体开发设想仍需堀井先生决定。是否会象《FFⅦ》一样由2D游戏变成3D游戏并增加至多枚CD等问题，看来需等《DQⅦ》开发画面出来时方能真相大白。在谈及是否为土星及N64移植《DQⅦ》时，福屿表示目前ENIX没有此决定。

福屿社长最后强调今后ENIX的软件开发方针仍保持不变，哪个机种的市场占有率增加，为其开发的软件数也将随之增加；如果市场被某一机种左右，ENIX将大力协助这一机种。这种典型的“见风使舵”或许给人感觉不好，但也是商业竞争中的正常之举。

96日本电视游戏销售战报

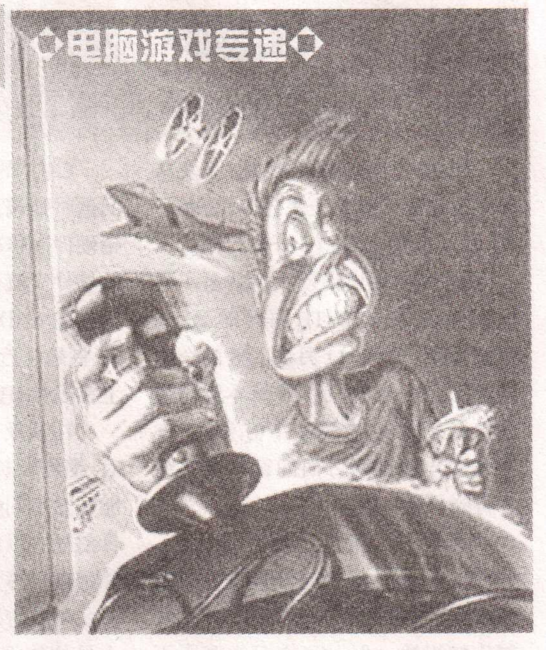
96年日本电玩界风云变幻。PS与SS的拉锯战后N64的延期发售，SFC的几度夕阳红中GB一鸣惊人……在去年一年中日本家用游戏软件共发售1220款，其中SS493款，PS453款，SFC 141款，GB41款，NEO. GEO 25款，PC－FX24款，3DO15款，N6410款，PC－ENGINE7款。在这总共1220款游戏中，日刊《ファミ通》评出TOP 100销售排行榜，这里公布前30名。好游戏就是好游戏，孰优孰劣，孰胜孰负，榜中可见一斑。

名次	游戏名称	机种	销量
1	铁拳Ⅱ	PS	1079585
2	口袋魔鬼	GB	1048239
3	超级玛利奥RPG	SFC	956348
4	生物危机	PS	942987
5	达比骑师96	SFC	903200
6	勇者斗恶龙Ⅲ	SFC	719886
7	超级玛利奥64	N64	685447
8	妖精战士Ⅱ	PS	672420
9	TOBAL NO. I	PS	657816
10	勇者斗恶龙Ⅵ—幻之大地	SFC	599335
11	迷你四驱赛车	SFC	576803
12	RAGE RACER	PS	571107
13	星之卡比	SFC	563806
14	街霸ZERO	PS	538582
15	圣龙战记	SFC	474680
16	超级大金刚2	SFC	472608
17	玛利奥赛车64	N64	460504
18	超级大金刚3	SFC	447125
19	火炎之纹章－圣战的系谱	SFC	429763
20	波波罗克罗依斯物语	PS	406454
21	NIGHTS	SS	392383
22	女神异闻录	PS	391556
23	世界棒球EX	PS	388152
24	超级棒球5	SFC	382731
25	心跳纪念品	SS	374936
26	VR战士Ⅱ	SS	373926
27	格斗之蛇	SS	364869
28	樱花大战	SS	359485
29	超级炸弹人4	SFC	356919
30	VR战士VS格斗之蛇	SS	353535

榜上前20名内竟然没有土星游戏，多少有些令人吃惊，但结合机种拥有情况看也还算正常。从该榜分析便能很容易理解世嘉与百代合并的举动了。PS在国外以破竹之势直逼电玩霸主地位，但在国内尚缺少口碑，这其中是有着多种原因的。广大玩家在评价某种硬件或软件时，唯一客观的做法便是亲身体验，而道听途说只能加深偏见。目前四通公司已取得土星的国内代理权，希望以后更多更好的机种能够名正言顺地出现在国内的市场上。

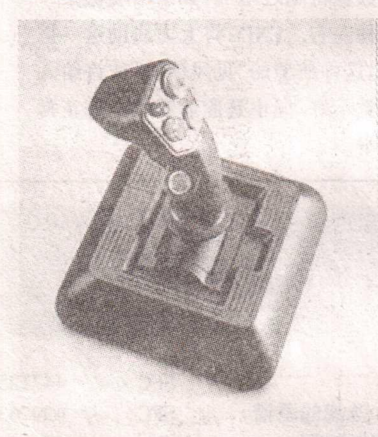


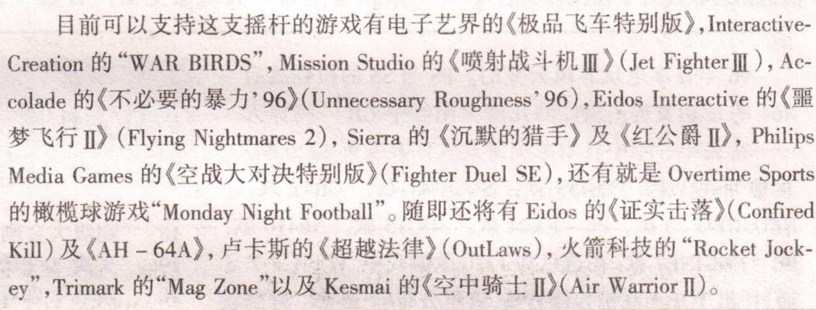
CH 发布最新的体感游戏控制器



拥有体感反应的游戏控制设备离我们不再遥远。最近 CH Products 发布了她最新的模拟飞行摇杆——“FORCE FX”。在外观上，“FORCE FX”与已经面市的一些摇杆并无特别大的差别，但通过这种新型摇杆内置的一些传感功能，您可以感受前所未有的游戏体验。

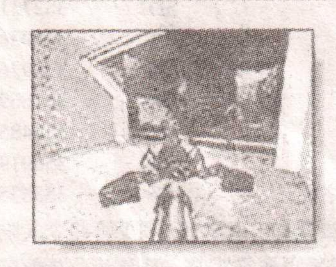
震颤(JOLT)反应可以让您感受到汽车换档或撞到墙上时的震动;向量力(VECTORFORCE)可以在您驾驶喷气式战斗机作高G回转时猛拉您的手臂;双向振动(X& YVIBRATION)使您行驶在崎岖不平的路面上时真正有颠簸的感觉;弹性(SPRING)反应则能让您知道，在恶劣的气候下用操纵杆控制飞机原来要使出这么大的力气；特别是在射击时可以通过按钮反馈(BUTTON REFLEX)感受到后座力;冲击效应(BUFFETING)还可以让您的座机爆炸时受到强烈的冲击……看来，以后玩游戏得为自己准备一些跌打丸了!





目前可以支持这支摇杆的游戏有电子艺界的《极品飞车特别版》,Interactive-Creation 的“WAR BIRDS”,Mission Studio 的《喷射战斗机Ⅲ》(Jet FighterⅢ),Accolade 的《不必要的暴力’96》(Unnecessary Roughness’96),Eidos Interactive 的《噩梦飞行Ⅱ》(Flying Nightmares 2),Sierra 的《沉默的猎手》及《红公爵Ⅱ》,Philips Media Games 的《空战大对决特别版》(Fighter Duel SE),还有就是 Overtime Sports 的橄榄球游戏“Monday Night Football”。随即还将有 Eidos 的《证实击落》(Confired Kill)及《AH-64A》,卢卡斯的《超越法律》(OutLaws),火箭科技的“Rocket Jockey”,Trimark 的“Mag Zone”以及 Kesmai 的《空中骑士Ⅱ》(Air WarriorⅡ)。

《雷神之锤》Ⅱ？！





idSoftware 自己的任务编辑器实在令人不知所措。最近由 Hipnotic Interactive 及 Rogue Software 分别推出了《雷神之锤》的扩展资料片，“Scourge of Armagon”和“Dissolution of Eternity”，它们足以让 QUAKE 迷在打过原始任务后再次投入火热的战斗之中。

在 SOA 中，玩家将在真正的互动式环境里面临单人游戏模式的空前挑战。游戏中特别增加了一些新功能及新的怪物。“看起来这就象是 Quake 2.0。”该公司天才般的美工 Rob Atkins 这样评论道。真的，看看全新的武器，更开阔的视界，丝丝相扣的关卡，以及增强的环境设计，谁能不承认这一点呢?

至于 DOE 则提供了一些多人游戏模式，它将这些模式嵌入到原始游戏菜单中，玩家可以毫无麻烦地在各个任务中选择自己喜爱的游戏类型。





Impressions 即将推出四部游戏大作

《城王争霸Ⅱ》之后，Impressions 正加紧制作该公司1997年的四部大作。

"Lords of Magic"（读起来象《魔法大帝》(Master of Magic)的姊妹篇）将被设计成为《幽浮》(X-COM)系列强有力的竞争对手，它在图像方面将采用实时贴图方式。这是一个拥有8个物种，同时又有多种子类的回合制策略游戏。玩家将可以掌握超过80种魔法用以征服整个世界——当然这也可以通过结盟或战争来达成目的。这部游戏明显地受到"龙与地下城"(AD&D）系列的影响，战役模式可分为巫师(Wiazrds)、斗士(Warriors)及小偷(Thieves，有点莫名奇妙）等三个级别。此游戏可以通过局域网或国际互联网支持多达6人的网络共玩模式，同时也支持借助串口或MODEM的对战模式。最后，该游戏可能还会提供战场编辑器。

该公司在1997年最令人吃惊的举动可能就是准备推出这部名为《俘虏》(Captives)的动作/策略游戏。这是一部结合了策略因素的斜45度俯视射击作品。作为一名如同《星球大战》中汉恩·索罗那样的雇佣兵，你要控制摩托、吉普、运兵车杀出游戏提供的20关。游戏中必须解救狱中俘虏然后带领他们抵达安全的地点，而多达12种异形会疯狂地进行阻杀。各个关卡中补充体力、增加速度及增强火力的弹药物品将成为过关的关键。预计夏末将正式发布，在此之前将稍微提前一些推出试玩版。目前预计可提供4人网络共玩。







实时战略游戏如今风风火火，这部"Sea Wars"也算是顺应潮流而出现。尽管与《魔兽争霸》及《命令与征服》十分雷同，但它在战役、多玩者模式及环境设计上都有所提高。在战役模式中的每个单位都可由玩者定义一些特色属性，任务类型从耕种到战斗多种多样，同样在这部游戏中也需要全新的策略。另一部以美国内战为背景的战争游戏"Robert E. Lee: Civil War General"结合了玩家及业界评论家的意见，它是该公司美国内战系列游戏的延续，就题材上来说，国内玩家可能对此不会有太大兴趣。

飞行游戏控制不再迷惑

以往模拟飞行游戏往往因为复杂的键盘指令使许多玩家退避三舍，即使是飞行老鸟也时常因为按错了导弹锁定键而让自己弹射跳机。(这一"英勇"行动可能会让您导弹锁定框中本以为死定了的AI对手莫名奇妙而陷入死机状态？！）

Quick Shot 推出的这部名为"飞行主宰"(MASTER PILOT)的飞行控制器的确是太酷了。它看起来就象是按战斗机上真正的多功能显示屏(MFD)微缩而成并放到各位玩家的电脑桌前一样。它同样拥有一只小型的LCD数字显示屏，同时还有一些用于信号提示的发光二极管。同样的，上面的按键也提供了不错的手感。

MP的使用非常简单，只要将它接到主机的键盘插孔中（键盘就只好接到MP提供的转接口上了）就行，连安装驱动程序的步骤都不需要。当然，它所支持的游戏的相关资料就存储在一块外接的ROM匣子里。

目前MP支持33种软件，其中包括WIN95的快捷键功能。如果需要选择特定的游戏，那么就在MP上按下"GAME SELECT"键，然后按屏幕提示输入游戏的代号。对于每一个MP支持的游戏，产品包装中都提供了一张数据卡，您需要将它插入MP中。

有一个问题是，如果您需要玩这33种游戏之外的软件该怎么办？答案也很简单，再买一块增强ROM匣(24.95美元)，这将提供另外44种游戏的支持，该公司将不断推出更新的ROM匣以支持不断涌现的新游戏。不过，您已经为MP花费了99.95美元，您是否还要不断地为它掏腰包呢？真希望在未来的升级产品中能提供可编程功能让用户自己升级其支持能力。





海外传真

◇电脑业界专递◇

多媒体芯片推出 PC市场全面增长

Intel公司日前开始向市场投放新款多媒体芯片(MMX芯片)。据估计,今年Intel将售出3000万到4000万块MMX芯片,可能将占其今年售出微处理器量的一半。因此Intel推出MMX后,个人电脑价格将会下跌,PC生产厂商将卖出更多的个人电脑。由于MMX芯片使CPU能执行调制解调器或图形卡的功能,因此它的面市将迫使调制解调器和图形卡及相关产品削价竞争,将全面降低个人电脑的价格,从而也将刺激PC市场的需求。

微软Office 97套件出台

新年伊始,微软就推出了本年度其主打产品Office软件的新版本——Office 97。该升级版本将Internet特性纳入其中,使得用户可以创建Web(万维网)文档。该套件对其四个主要的应用程序Word(字处理器)、Excel(电子表格)、PowerPoint(演示程序)和Access(关系数据库),进行了更新。由于该套件广泛使用了"热连接",使得对其它应用程序(包括邮件和Web浏览器)的访问更加简便。

反击网络黑客入侵 五角大楼采取新措施

美国国防部最近发表的一份有关信息大战的报告中说:政府和民间团体遭受网络袭击的威胁是如此之大,因此军方情报机构应该被赋予足够的权力以阻止网络入侵并逮捕入侵者。这份报告要求增加50亿美元的国防费用来提高反电子战装备,这可能会造成一个历史性的进步,即增加了中情局可以自由监视美国公民的可能性。现在的情报机关禁止收集美国公民的情况和活动。在目前的法律状况下,如Citibank或IBM公司在遭受网络攻击而需要技术支持时,中情局不能直接介入。这份报告要求克林顿政府通过立法来明确国防部在反网络攻击战中的角色,要求修改计算机安全法,尤其在美国公民个人情报收集与捕获方面。但这种提议遭到了一些人权组织的强烈反对。

网络在线出版版权问题 引起关注

一位名叫Steve S的美国人在其公司的Web服务器上收集了1800本诗集著作,从而吸引了成千上万的来自世界各地的访问者。这本来完全出自Steve的一片好心,却由此引发了关于Internet网上侵权问题的讨论。关于在电子时代如何对待版权问题的争论正在华盛顿展开。

美国国会正在加紧考虑上月在日内瓦签订的世界知识产权组织的条款,这些条款原则上是维持产权现状,但议员们可以按照英国方式对条款进行阐释和补充,所作的变动能很容易做到当最终用户在他们的网上传送涉及版权的著作时,将对他们所在的公司进行起诉。

微软97再提 个人电脑/电视机

读过微软总裁比尔·盖茨的《未来之路》的读者相信对于盖茨在书中多次提到的"电视机置顶匣"印象颇为深刻。微软曾经尝试过以这种置顶匣的方式运行Windows来开发交互式电视,但遭到了失败。今年,微软计划在结合电视与个人电脑方面再进行一次尝试,最近它宣布采用Windows来开发集电视机与个人电脑于一体的家庭娱乐设施。微软称已经有包括NBC、索尼、和康柏在内的50余家公司计划支持它新制订的家庭娱乐设施标准。

微软希望该结构能使开发者创造出结合广播电视、Internet和个人电脑优势的新产品。典型的例子是利用电视的"画中画"功能使用户在大屏幕上观看电影,而在小屏幕上查看互联网上的信息,比如电影的主页和影星传记等。

三家机构调查全球软件 盗版情况

据商业软件联盟(BSA)和软件出版商协会(SPA)委托国际规划与研究公司(IPR)所作的一项最新调研称,1995年全球软件盗版总计价值约130亿美元,比上年增加近10亿美元。这是行业机构第一次共同进行这样的调研。据称,盗版率(指安装在PC上的新软件中,盗版软件所占的百分比)从最低的26%(美国)到最高的99%(越南)不等。根据IPR对SPA和BSA所收集数据进行复审的结果,1994年以来总盗版率在所有地区都略有改进。但据SPA高级官员表示:"没有一个国家的盗版情况达到可接受的程度。例如,美国虽是全球软件领先市场,但仍存在很多必须解决的软件盗版问题。"下面是该项调研的一些结果:

东欧盗版率最高,平均为83%;北美最低,平均为27%;

盗版率较高的国家有:越南(99%)萨尔瓦多(97%)阿曼(96%)及俄罗斯(94%);

盗版率较低的国家有:美国(26%)澳大利亚(35%)英国(38%)新西兰(40%)及德国(42%)。各地区总计损失(以美元计):拉美11亿,亚太39亿,中东和非洲5.21亿,西欧35亿,东欧7.5亿,北美33亿。



◆域内传讯◆

`97 北京家用电脑及软件展示会

本刊讯 记者梁华栋报道 1997年1月23日至27日，由中国电子进出口总公司及北京市海淀区商会科技计算机商会主办的`97北京家用电脑及软件展示会迎来了无数参展厂商及个人电脑的用户。这是面向普通用户特别是家庭电脑用户所进行的第三届展览会，可以说，它就是中国的消费电子展。

这次展览会体现了一年来国内电脑软硬件厂商经过努力所开创的空前繁荣的消费电子市场的面貌。包括家用硬件领域知名的联想、方正、宏基等硬件厂商及联邦、树人等软件厂商都在展览会上摆开了阵势。至于国内面向家庭与个人的消费电子媒体如《家用电脑与游戏机》、《大众软件》、《电脑爱好者》、《电脑商情报》等都在展览会上与前来参观的读者、观众一一见面。这次展览会的一大特点就是正版精品娱乐软件比以往任何时候都要多，金盘代理发行的《死亡地带》与《古墓丽影》适合大众、效果惊人，前导公司代理的《命令与征服》更是家喻户晓，电子艺界和智冠科技虽然没有参加这次展览会，但他们的招牌产品如《银河飞将Ⅳ》及《三国演义Ⅱ》也是展会的焦点，本刊还特意携带了一批刊登有《银河飞将Ⅳ》评论的杂志到会场赠送给观众。

与软件的丰富相对应，适合家庭使用的电脑音响系统、彩色打印系统、游戏控制设备等消费性硬件也大量出现。而网络这个在以往被认为离家庭使用还很遥远的事物，在展览会上却由瀛海威、交流都市等网络发展商把它们真真切切地带到观众面前，通过设在展览会现场的PC，观众可以亲身体验网络的无穷魅力，同时也接受了这个概念，那就是网络并不遥远。

《雷神之锤》&《终极毁灭战士》

本刊讯 记者梁华栋报道 电子工业出版社所属电子出版部(富益公司)即将在国内正式代理发售《雷神之锤》(Quake) 和《终极毁灭战士》(Final DOOM)。这两款第一人称视角的动作射击游戏曾经而现在仍是这个类型的游戏中无争的王者。

电子工业出版社是直属电子工业部的中央一级专业出版社。在不断繁荣发展图书出版事业的同时，还成立了由一批硕士、本科生组成的电子出版部即富益公司，她主要进行多媒体软件产品的开发制作及出版发行，96年已有一百余种多媒体软件产品面市。这次的代理业务是该公司涉猎娱乐软件市场的第一步。该公司王志新先生表示，今后富益公司还将引进更多的精品游戏软件与国内玩家见面。

多语言动态电脑词典 Roboword V2.0 正式发行

本刊讯 记者刘捷足报道 由日本 TechnoCraft 有限会社开发的多语言动态电脑词典 Roboword V2.0 于今年2月正式发行。这个软件的中文名称为“网络金典”。Roboword1.0 问世于1996年1月，它在世界上首次采用了“指到即译”的动态翻译技术，在中国大陆和台湾地区都创下了辉煌的销售业绩。这次发行的新版本“网络金典”注入了最新的技术与设计思想，它在保留早期版本快捷易用的操作风格的基础上，又增加了多项实用功能，能够支持繁简中文、英文、日文多文种互相翻译，并可由用户自行扩充其它语种的词库。由日本三省堂和中国吉林教育出版社授权的高质量词典拥有36万词汇，可以满足不同人士的需求，特别是针对 Internet 提供了多项新功能，使它成为一个完全适合网络浏览的动态电脑词典。

中国首届国际互联网围棋赛

由中国围棋协会和中软英特公司共同主办、北京市邮电管理局协办的中国首届国际互联网围棋赛定于北京时间3月2日下午1:30举行，参赛棋手为中方俞斌九段、日方小林觉九段。为纪念中国体育事业的奠基人贺龙元帅百年诞辰，这场别开生面的比赛被命名为“贺龙杯”中日围棋网上快棋赛。此次活动利用先进的国际互联网通信技术开创了一种新的比赛模式，在我国尚属首次。此次比赛的中方现场设在北京中国大酒店。比赛通过中软英特公司的 ChiNet 信息平台、利用 Internet 作为网络通信渠道，利用网络环境仿真比赛现场，并采用中软英特公司的 ChiNet 网与 Internet 的宽带互联，实现比赛在网上的实时传播。国内外广大围棋爱好者可通过访问 ChiNet 站址 (www.cpisn.cn.net) 来欣赏比赛实况，并可浏览有关参赛棋手和中日棋院的介绍，比赛现场的讲解内容也将同时在网上发布。

Virgin 走近中国

本刊讯 记者梁华栋报道 12月24日，Virgin 华语地区产品首席代表徐璎女士抵京，其主要目的是与 Vigin 前期在国内的几家代理商进一步讨论开拓中国市场的前景与计划。



◘市场扫描◘

攒一台可心的电脑

■特约主持/仲明

最近，由于工作的需要和个人的爱好，我准备自己组装一台电脑。为此，我咨询了不少业界的朋友，阅读了大量的报刊资料和网上信息，调查了中关村的主要零配件市场，对于组装一台什么样的电脑有了一个大概的认识。在这里，我把自己的想法告诉大家，一方面给大家购机提供参考，另一方面也希望高手多提意见，使这台将要购置的电脑更加符合我的需要。

我是一个科普杂志的编辑，主要用电脑进行写作、编辑稿件，收集信息，进行图形处理、杂志的排版等。当然，本着劳逸结合的原则，能听CD、看电影、玩各种高配置的游戏，也是我的电脑不可或缺的功能。然而现在的电脑性能日新月异，再先进也难免被淘汰，所以我购机的原则是性能好、质量高、升级能力强、经济实用。

从这些原则出发，我最先确定要购买的部件便是主板。主板是整个电脑的基础，电脑的各种主要部件都必须与主板相连才能发挥作用，主板的质量直接影响电脑整机的性能，所以主板的选择十分关键。经过反复的咨询和比较，我准备购买台湾技嘉科技公司质优价廉的GA-586HX主板。由于进入内地市场较晚，技嘉主板的名声远不如华硕、联讯、微星等牌子响亮。其实技嘉科技公司(Giga-Byte Technology)是世界第五大主板生产商，它生产的优质主板一直享誉海外，IBM、DEC、NEC、富士通等知名厂商都是它的大客户。GA-586HX主板因其出色的性能在十余家国际著名电脑刊物的评测中获奖，它以Intel 82430HX为主控芯片组，提供了4个PCI及4个ISA扩展槽，板上内置512K同步高速缓存，6个72线内存插槽，最大支持512MB内存，而且采用可擦写的BIOS ROM，具有极强的升级能力。它独到的电源设计降低了功耗，缩小了散热片，避免了一般586主板插不进全长扩展卡的弊病。主板上的电压是自动调节的，跳线简单到只用4个小开关来控制CPU的类型，安装十分方便。相对于性能来说，其价格是颇具竞争力的，中关村零售报价为1150元。由于技嘉未在台湾以外设厂，所以只要是在正式代理商处购买的主板，全是原装货，这也是我准备购买它的原因之一。

电脑的基础有了，接下来要定夺的便是电脑的灵魂——中央处理器(CPU)。在Intel的Pentium和Cyrix的6X86及AMD的K5系列的CPU交战正酣的时候，今年1月Intel又推出了基于MMX技术的P55C，CPU可挑选的余地更大了。经过比较，我还是准备买Intel的CPU。新推出的P55C价格太高，因此目前我倾向于选购Pentium133，市场报价为1670元。据可靠消息，Intel的Pentium系列价格将在二月份向下浮动30%左右，如果那时Pentium166能降至现在Pentium133的价位，我会毫不犹豫地选择Pentium166。

电脑的显示卡的好坏是衡量整机性能的重要标准，这次我想选用以S3公司的芯片生产的显示卡。这类显示卡以其优越的性能价格比在市场上如日中天，较著名的有联讯DSV-3365E、丽台WinFast S280、景丰S3Trio64V+和ViewTopTrio64V+等。我看中的是WinFast S280V2，它使用的图形加速芯片是S3公司用来替代Trio64V+的新一代多媒体加速芯片Trio64V2，显示速度更快，并可以支持1600×1200的虚拟屏幕，在香港专业报刊的显示卡评测中颇受好评。它还在软解压方面有了明显的改善，并可通过子卡升级为硬解压卡。它的性能价格比也不错，零售报价为510元，仅比WinFast S280贵60元左右。

硬盘是计算机必备的存储设备，由于我是网上常客，经常要下载一些Internet上的内容到硬盘，所以我购买硬盘的策略是容量大、速度快、价格相对便宜。和多数普通用户一样，我准备购买EIDE接口的硬盘。现在EIDE接口的大容量硬盘有不少种，我认为性能价格比较为合适的是Seagate容量高达2.5GB的ST52550。ST52550是超薄型高速硬盘，转速为5400转/分，平均寻道时间短，最大数据传输率高。性能如此优异，而售价还不到2100元，真是物超所值。

内存是电脑上最重要的部件之一，它是CPU与外部存储设备交换数据的地方，它的大小、速度将直接影响整机的性能。我使用的操作系统是WINDOWS95，经常进行多任务操作，所以原来用16MB内存总觉得不够，这回乘内存暴跌之机准备将内存一举扩至32MB。曾几何时，内存是零售商们手中最保值的玩意儿，现在可不一样了。去年



年初，我买一条8MB的普通内存，花了1580元，而现在买牌子好一点的内存，比如韩国的高士达、现代，日本的NPN，德国的西门子等，2条16MBEDO内存也不过920元。

随着多媒体技术的普及，光驱和声卡已成为现在电脑的基本配置了。我觉得光驱是电脑配件中最娇气的一个了，刚买来时，神气十足，什么盘都能读。然而不出半年，有的光驱性能便有所下降，更有甚者，比如我曾用过的索尼77E，仅仅7个月就彻底寿终正寝了，怪不得现在光驱的保修期只有3个月。作为市场的主流，8倍速光驱技术已经发展成熟，性能稳定，价格稳中有降，为目前光驱之首选。通过翻阅专业报刊和网上资料以及在中关村电子配件市场的调查，发现价格850元左右的爱捷特（Aztech）的CDA868－03I光驱不仅在专业杂志的评比中名列前茅，而且在市场上的口碑颇佳，尤其是它在数据传输中的稳定性和对光盘较强的纠错能力，使我不由得砰然心动。至于声卡，由于我不是搞专业作曲的，用不着太讲究。由于最近在INTERNET上打电话十分流行，所以我买的声卡除了一般用途外如果能能支持实时双向通话功能（即全双工）就更好了。在较低价位的声卡中，太阳神和花王510两种比较符合我的要求。它们都是用的著名的YAMAHA声音处理芯片，支持软波表，音色优美，安装简便，兼容性较好，支持全双工，价格在230元左右。显示器可以说是电脑中与人眼接触最多的部件了，显示器的好坏直接影响人体的健康。我现在每天与电脑打交道的时间较长，对显示器要求较高，最好分辨率可达1280×1024，带宽不低于75MHz，操作方便，做到低辐射、无眩光，于视力无害。而据《中国计算机报》报道，只有15英寸以上的显示器才能真正做到这一点。所以我准备选购一台数控15英寸平面直角显示器。现在显示器的种类繁多，国外的各大品牌如索尼、三星、VIEWSONIC、菲利普、三菱等都能在市面上见到，但价格偏高，能符合我的要求的显示器起码在3500元以上。所以，我把眼光放在了新近群雄并起的国产15英寸显示器上。这些显示器如EMC、CHAMP、VAST、唯新等大都是与国外厂商合资，采用进口的优质显像管，利用国外先进技术生产的，在性能和质量上并不比进口名牌差多少，可价钱就低多了。国产的支持1280×1024分辨率的数控15英寸平面直角显示器价位在2400—2500元之间，比好一点的14英寸显示器贵不到30%，性能价格比还是比较合适的。

以上粗粗地谈了一些对电脑主要部件的认识，其实要讲的还有不少，象机箱、电源、软驱、键盘、鼠标等的选购也很重要，但限于篇幅，不一一赘述了。现将我欲购之电脑的配置列表如下，供读者参考：

（注：本表资料截止至1997年1月底）

部件名称	型号	参考价（元）
主板	技嘉GA－586HX	1150
CPU	Intel的Pentium133	1670
显示卡	丽台WinFastS280V2	510
硬盘	2.5GB(Seagate的ST52550)	2100
内存	2×16MBEDO(NEC或现代)	920
光驱	8速(Aztech的CDA868－031)	850
声卡	16位(太阳神或花王510)	230
显示器	数控15英寸(EMC或CHAMP)	2450
机箱	中立式(海洋或银河)	200－270
电源	250V(海洋或长城)	150－170
键盘	电容104键(ACER或MISUMI)	120－135
软驱	1.44MB(TEAC或SONY)	200
鼠标	机械(ARTEC或MISUMI)	35－45
总价格		约10585－10690





文化沙龙

◆玩家论坛◆

再论“费厄泼赖”

■文/WL

时下，广大电子游戏玩家不知不觉分为两派：誓死不改，硬战到底又自鸣清高的“搏派”和与秘技、修改工具为伍而屡遭嘲讽的“狂派”。本人虽身兼两家，却实在不能容忍“搏派”的高傲无礼以及他们对广大“狂派”玩家的百般嘲讽，终于愤然提笔，撰此文以抒怨气。

Fair Play，是公平竞争，而在游戏中，玩家与电脑展开的本身经常就是不公平竞争。电脑对玩家以多欺少、以强凌弱的情景已经为广大玩家所司空见惯。大概在“搏派”看来这才是真正的 Fair Play。如果仅止于此也就罢了，可有些游戏的狂妄程度着实让人忍无可忍，如《三国英雄传》的最后三关，《运镖天下》里的马贼，《炎龙骑士团 2》中的空魔神……，当一级上将刘备被敌方捆绑手三击致死时，我不禁仰天大呼：“难道这就是费厄泼赖吗？”既然游戏制作者让如此的 Unfair Play 来摧残我们的灵魂，那我们又为什么不能用自已的力量去营造出一个真正的 Fair Play 呢？

有人说游戏乐趣来自于掌握游戏规律的过程。“搏派”群侠就常以此为由嘲讽“狂派”为不懂情趣的门外汉，我以为不然。在游戏中发现对手的弱点，以己之长，克敌之短，是一种乐趣；充分展开想像力与智慧，去挖掘游戏程序上的弱点，利用它，再经过我们智慧的淬炼，从而创造出一条通往胜利的必胜之路，这又何尝不是一种乐趣？用隔空造物之术建沙包墙堵住敌军的千军万马；除役敌方坦克后顺利建造我方的移民城市……，这难道不能给我们带来莫大的乐趣吗？这难道不比处在襁褓中的基地被敌人的坦克“频送秋波”来得更加 Fair 吗？

当然，本人对那些终日在夹缝中求生存，经常敢于虎口拔牙的“搏派”高手钦佩不已。本人也曾(在毫不知晓秘技的情况下)力克司马一家，怒诛曹贼，也曾仗掌中炎龙剑，手刃空魔神。但我并不反对刘皇叔乘着 PCTools 的战车去恢复汉室，也愿意看到伟大的苏维埃军队在李果兆先生(编者注：FPE 整人专家的作者)的帮助下将盟军杀得人仰马翻。所谓大道通天，各走一边。我绝不会因为别人付出比我少的努力就看到通关画面而对他人心存嫉妒，找机会在报刊杂志上大放厥词。怎么玩游戏是每个玩家自己的事，旁人用不着在旁边指手划脚品头论足。其错不在玩家，而在游戏。真正的好游戏其乐趣应该在于它内容上的深意，给人以多方面的启发和多层次的享受。九十九级的李逍遥到最后也要为情而挥泪，腰缠万贯的航海家也买不到精彩的结局。其间苦乐玩者自知。

玩游戏，不过是一种娱乐形式。而终日缩颈藏头于三尺矮檐之下，时刻奔波在遍地荆棘之中，又有何乐趣可言呢？我们为什么要让取悦于自己的游戏反过来愚弄我们自己呢？这不是颠倒黑白，易客为主吗？既然我们是主，我们为什么要走在别人画好的道上呢？我们为什么不能让游戏按照我们喜欢的规律进行呢？的确，如果不脚踏实地地按游戏规则走，就难免错过游戏中精心设计的一些妙处。但这却会使我们步入由我们自己安排的世外桃源之中。正是所谓山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村。有没有试过资质 99 的主角学会双手互搏？有没有试过带着张三丰、任我行闯荡江湖？如果没有，那又有什么资格说修改游戏毫无乐趣？要知道，当你还在金轮寺反复进出以赚取那点少得可怜的经验值时，我的主角已经横行天下了。

众所周知，闻名天下的微软公司最喜欢标新立异，制订业界的规则。我们拿出开创性与革新性来在游戏中建立我们自己的规则又何尝不可？如果真如某些人所言，游戏行为对玩者的现实行为有着不可忽视的影响，那么在下倒着实为那些墨守陈规的搏派众使担忧，诸位如此古板呆滞的办事方法又怎能立足于当今瞬息万变的社会中呢？奉劝各位，不如及早弃暗投明，与我等共同建造属于我们玩家自己的真正的公平竞赛。



我不知道什么叫多媒体

■文／星河

我刚刚替换掉自己陈旧的286时，经常有朋友问我：你新换的电脑是486还是“奔腾”？我回答说：是486，不是“奔腾”586。

可接着提问者往往追问一句：“是多媒体吗？”

这就叫我很难回答了。

因为，我实在不知道什么叫做多媒体。

事实上，每当我反问提问者“什么叫多媒体”时，他们往往也说不出个所以然来，无怪乎他要改问一句“加光驱了没有”。而且，做如是问答者有许多往往还是专业电脑工作者。

我认为这种说法是不对的。

现在让我们找一个专业一些的定义，多媒体的含义大致应该是这样的：以电脑为一个综合中心，利用文字、图像、影像、动画、声音等不同的媒体信息，在不同的界面上进行组合和流通，使其可以实现在电脑上存取、转换、编辑、同步化等多种功能，以形成电脑与使用者双向的交互式及多样化的操作环境。

由此可知，一般的电脑——哪怕是286，已经具备了一定的多媒体特征，但是在我当初购买286时却从来没有人这样问过我。

那么486上的所谓“多媒体”仅仅是光驱吗？首先当然应该数声卡；如果再外接音箱和话筒，则可以进行卡拉OK演唱，那么这算不算是多媒体呢？加了光盘驱动器，可以听音乐CD；那么是否有人知道，加上电视卡以后，电脑还可以接收电视呢？那么这又算不算是多媒体呢？非但如此，如果加上收音卡，电脑还可以接收无线广播，起到收音机的作用。如果以这些标准来衡量，大概没有一家购买的电脑属于多媒体了。

那么，如果加上调制解调器（MODEM，在网络上被网友们戏称为“猫”），再连上电话，就能够进入电脑网络，并可以直接与INTERNET挂上钩。如此看来，电话也应该算是多媒体的一部分了。

我这样说并不是吹毛求疵，尽管近来人们对于电脑网络已日益重视，而现代家庭又似乎很少有人会去搞上述那种带有电视卡和收音卡的小而全的“电脑大综艺”。但这毕竟说明了一个问题，那就是多媒体并非一个封闭概念，它依照各种配置的不同而具有不同的意义。

所以说，多媒体并不是一个准确而清晰的概念——至少在不同时期具有不同的指示范围，在电脑宣传方面不宜滥用；说得再严格一些，自称自家产品是“多媒体”的商家，恐怕在一定意义上也算是对消费者的一种误导。

编者附注：

在国际上，对于多媒体个人计算机系统早有统一标准，此标准由交互式多媒体学会（Interactive Multime Association，IMA）制订并公布。IMA是由多家多媒体产业供应商和最终用户组成的一个业界组织，其目的就是统一多媒体个人计算机的标准。这个标准得到了Microsoft、Tandy、NEC等公司的广泛支持。此标准的基本特点就是兼容性和个人或家庭化。按照该组织最早公布的MPC1标准，多媒体个人计算机系统基本包括：

1. 硬件：

中央处理器：80286或更高的处理器

内存：2MB或更多

磁存储器：3.5英寸1.44MB软磁盘存储器 30MB或更大容量的硬磁盘存储器

光盘存储器：数据传输率为150KB/s并具有CD音频输出的CD-ROM驱动器

音频子系统：8位声卡

视频：VGA彩色图形接口（16色或256色）

输入：101键盘和2键鼠标

输出：MIDI（音乐数字接口）I/O端口

串行端口 并行端口 操纵杆

2. 软件：

Microsoft公司的MS-DOS3.1以上操作系统

Microsoft公司的Windows3.1系统

随着计算机技术的发展，MPC标准也不断更新，目前最新的为MPC3标准。

我们平常所说的所谓多媒体电脑一般指在普通的PC机基础上加装光盘驱动器（CD-ROM）和声卡等从而使PC机具有基本的音频、视频处理功能的电脑。

编辑／乐水

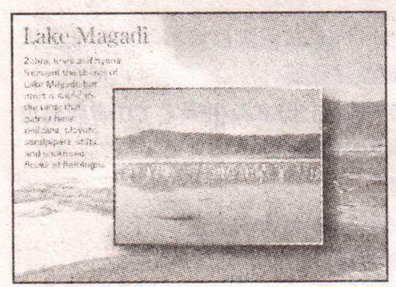


多媒体百科光盘



■文/王强

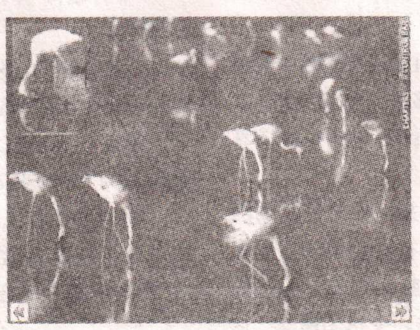
东半球的西南部，非洲大陆东濒印度洋，西临大西洋，北隔地中海与欧洲相望。如果你喜欢看中央电视台的《动物世界》、《人与自然》等栏目，你应该很熟悉这块古老的大陆，这里有着地球上最古老的物种，每一块岩石的背后，都可能有着我们做梦都想不到的传奇。据说，这里是地球生命的起源地。这次为大家介绍 SUMERIA 出品的《Wild Africa》百科光盘。



非洲大陆矿物资源丰富，石油、煤、铁、铬、锰、铅、铀等的储量在世界上均占重要地位，黄金储量约占世界总储量的三分之二。非洲动植物种类繁多，森林和草原面积广大。这些丰富的资源，引来了野蛮的掠夺者，从十五世纪开始，西方殖民者对非洲大陆进行了残酷的统治和掠夺。我们光盘的主角，坦桑尼亚联合共和国，由大陆上的坦噶尼喀和海岛上的桑给巴尔两部分组成，它们原属英国统治。经过艰苦的斗争，坦噶尼喀 1961 年独立，桑给巴尔 1963 年独立，然后组成联合共和国。坦桑尼亚政府非常重视野生动物资源的保护，将野生动物聚居的地区划为国家公园，这张光盘的资料就来源于坦桑尼亚的三个国家公园，它们是 NGORONGORO，SERENGETI 和 TARANGIRE。

在坦桑尼亚的大地上，奔驰着无数的野生动物。在以前的一些科教节目中，我们看到了对坦桑尼亚国家公园的各种介绍，而这张光盘将各种动物、植物、昆虫分门别类，按照种类、地域做系统介绍，并有导游和名称检索，在简易操作的界面下，提供了比较丰富的内容。

光盘运行在 WINDOWS 下，启动后有一段片头，都是精美的动物照片。与大多数百科光盘相同，旅程从主菜单开始，下设三个分支，大家可以各取所需。通常我们使用百科光盘主要是为了开阔视野，增长知识，《Wild Africa》里精致的照片和优美的风光影片使这个过程更加有趣。

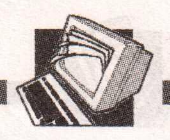


首先我们进入“观光之旅”(Visual Tour)。导游小姐温和的讲解在耳边响起，从简介开始，分章节为我们介绍东非的野生动物公园、草地、森林、湖泊、河流等等，每章的讲解没有文字，全程语音。以前有不懂的单词可以查字典，在这里只好用心听，可以当作练习英文的好机会。我的朋友买百科光盘的，大多数好象都是为了练练英语，内容倒似乎是次要的了。如果在我们小学的时候，能有这样的条件，我一定不上自然常识课，于是大家一起感叹：现在的小孩真幸福。这张光盘的语音速度比较缓和，而且发音相当清楚，听懂应该没问题。旅程的每一章，都可以在屏幕右上角的功能键“CHARPTER”里找到，比如我们想了解东非的河流，可以在菜单里点击“River”(河流)，导游就从这节开始，如果你不选，就顺序

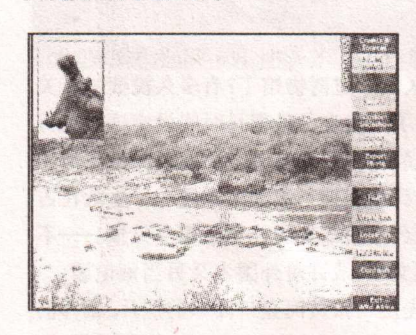


浏览，各节自动衔接。因此即使不懂英语，也可以采取顺序浏览的方法观赏，同样是一种享受。旅行结束的时候，还有一个总结 (conclusion)。《Wild Africa》的功能键使用起来还是比较方便的，“CHARPTER”菜单被点击后，下拉一竖条，每节的选项间都留了较大的空间，看起来比较舒服。

主要的功能选项都可以在屏幕的小标记“CONTROL BAR”(控制条)里



找到，比如你可以使用声音开关关闭声音以免打扰他人休息；如果想找什么动物或植物，可以使用SEARCH(搜索)。大多数百科的功能键排列在屏幕下面，在全屏显示时隐去，而这张光盘的菜单做成“条”的形式，排在右边，用的时候拉进来，不会干扰你欣赏优美的风光图片。



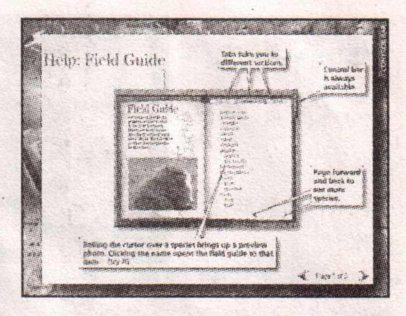
如果一张光盘我们看了几遍，就没心情从头学起了，有用到资料的时候你可以进入“领域向导”(FIELD GUIDE)，快速得到关于东非动物、植物和鸟类的信息。你知道大象的寿命吗？不知道就按“向导”(FIELD GUIDE)—“动物”(ANIMALS)—“象”(ELEPHANT)的顺序进行查询，它就会告诉你大象在4－5岁怀孕，其后的2－4年中生产，平均寿命在30－50岁左右等许多关于大象的知识。



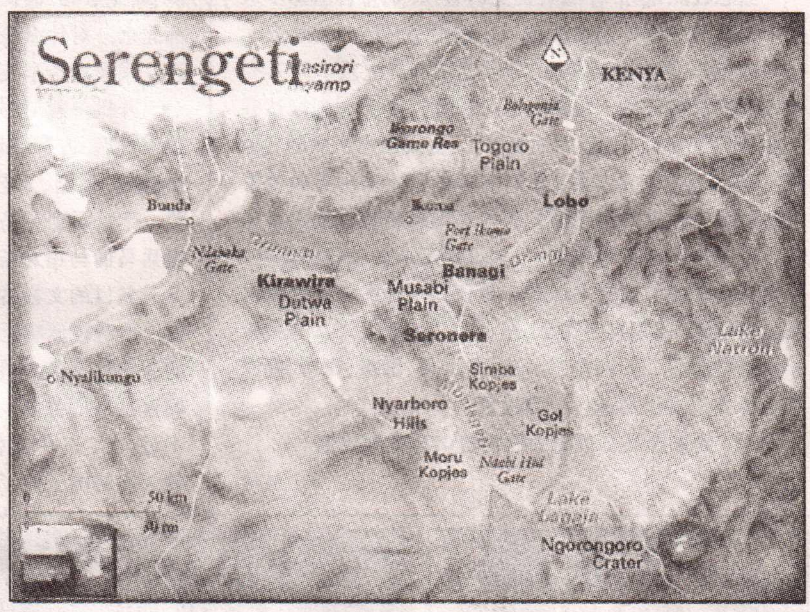
光盘中比较重要的部分是“地点”(LOCATIONS)，在这里我们可以从一张非洲地图上找到坦桑尼亚的这三个国家公园，并且进去探索一番(EXPLOR PARK)。这里有相当多的精采的记录片，是众多科学家多年积累的成果。当你选定一个公园后，屏幕上出现一个小窗口，为你播放公园的风光记录片，并伴有解说，介绍公园的位置、大小、特点等等。屏幕上的其他地方平铺一些动物图片，当你点击它们时，就会马上为你放一段这种动物的影片。

光盘的功能键中有“Export Movie”(影片输出)、“Export Photo”(图片输出)、“Export Text”(文字输出)选项，可以把光盘里的影片、照片和文字资料存放在一个子目录中，供你今后使用。比如可以选择一些你喜欢的照片，按下“export”按钮，图片就会存进一个新建的子目录AFRCLIPS中。选定的照片可以用“Slide Show”(幻灯播放)功能，逐一播放，不必每次去按动鼠标。

影片和文字资料也可以存进这个子目录中，前者是MOV文件，后者是纯文本TXT文件。这张光盘比较体帖用户的地方，是在光盘中赠送了QUICKTIME FOR WINDOWS软件，使你不必进入《Wild Africa》就可以观看以前取下的影片，当然还可以用它看一些别的标准格式的电影文件。

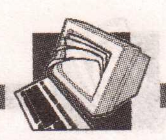


于是，你的屏幕上，各种动物开始奔跑，草木随风摆动，昆虫在泥土下开始蠕动，湖水在蓝天下波光粼粼，耳边传来猛兽的吼叫，一切如同近在眼前。



总的来说，《Wild Africa》是一款相当不错的光盘，内容比较丰富，图片精美，我尤其欣赏其中的影片的数量和质量。大家可以通过它了解一下非洲的风光，同时练习英文听力，何乐而不为呢？





世界美术名作赏析

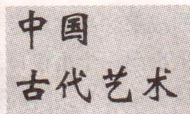
出版:
人民美术出版社
制作:
北京银冠电子科技公司
运行环境:
486/8M/2XCDROM/SB/32K 彩显卡 + Win3. X& Win95

首先令人感到欣慰的是不论您使用的是 PWIN、CWIN、WIN95 还是 WIN31, 本碟都能以中文界面顺利运行, 并且操作简便。

当您轻点鼠标, 伴随着优美的音乐, 她将会引您步入一个全新的多媒体艺术殿堂。在这里您将欣赏到从公元 16－19 世纪来自法国等 13 个国家的 67 位艺术家具有代表性的百件作品。包括大家所熟悉的意大利画家达芬奇的《蒙娜丽莎》、《最后的晚餐》, 法国画家米勒的《拾穗》, 荷兰画家安格尔的《泉》, 希腊的艺术家阿希山德罗斯的雕塑《断臂的维纳斯》等等不同风格流派的美术作品。在 32K 色的显示模式下, 加上局部放大功能的配合, 可充分再现原作的艺术风貌。更值得一提的是在您欣赏作品的同时, 还配有对作品、作者的详细解说。多种检索方式是她的另一大特色, 您可通过目录、国籍、作者、画派等多种方法对作品进行分类检索。

总之, 此光碟具有很高的欣赏价值与收藏价值。

文/刘炜



中国古代艺术

出版:
人民美术出版社
制作:
北京银冠电子科技公司
运行环境:
486/8M/2XCDROM/SB/32K 彩显卡 + Win3. X& Win95

朋友, 你有多久没去过博物馆了? 有多久没读过有关中华古老文明的书了? 我自己是很长时间没有这些经历了。当拿到这张包装精美的光盘时, 看着封面的飞檐斗拱、蟠龙彩画, 起初我确实提不起太大兴趣——生活在古都北京, 对什么亭台楼阁雕梁画柱早已司空见惯——不过这张光盘是全英文的, 或许对外国人又另当别论罢。

开机一看, 首先是一张黄河壶口瀑布的照片, 雄浑的涛声过后, 古筝奏起, 英文解说开始…… 感觉不错。我按绘画、雕塑、工艺美术、书法篆刻和建筑的顺序逐一浏览, 于是看到了马王堆帛画敦煌壁画清明上河图龙门石窟兵马俑马超龙雀礼器碑丧乱贴故宫濠濮涧和更多的叫不上名目的文物古迹 (好累)…… 尽管耳边是英文解说, 但我依然感觉到一种自豪。现在很多关于中华文明的介绍都是面向世界的, 而对这些传统的珍贵的东西, 我们自己还记得多少呢? 我们确实需要一些这样的光盘。不过, 在它的中文版问世前, 也许我应该在星期日骑车去趟久违的国子监了……

文/AWEI

开天辟地

出版: 清华大学出版社　　制作: 北京金洪恩电脑有限公司
运行环境: 486DX33/4M/2XCDROM/SB 兼容声卡 + Win3. X& & Win95



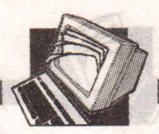
《开天辟地》是一张全面介绍电脑知识的光盘。它充分调动电脑的多媒体技术, 声象并茂, 从最基本的入门知识到电脑高级操作应有尽有。从学习方法上看, 它确确实实是“手把手教你掌握电脑的每一个操作”, 声音、图片、动画多种方法同时运用, 再加上所有软件的介绍都是仿真界面, 确实能使人很快入门。

光盘内容分《入门篇》、《应用篇》和《知识篇》, 涵盖了电脑领域不同层次方方面面的知识, 既有从系统软件到常用应用软件的使用, 也介绍了显示卡、主板等硬件知识, 甚至还有关于 IBM、微软、德州仪器公司等世界电脑领域知名厂商的简介。尤为难得的是它居然把电子游戏做为一项教学内容, 详细讲解了电子游戏的基本类型、安装方法, 并介绍了《命令与征服》、《毁灭战士》等游戏的内容和玩法。还以数据库方式提供了 100 多款游戏的秘技, 非常实用。即使你已经是一名有一定水平的“资深”爱好者, 它的很多经验之谈也不失为难得的资料。

初学电脑的人利用《开天辟地》可以在短时间内迅速掌握电脑的基本操作和使用常识, 听说金洪恩公司正在根据用户的意见制作它的姊妹篇《万事无忧》, 想必会更为精彩了吧。

文/小乐

(该光盘售价¥125/套, 北京金洪恩电脑有限公司联系电话: 62563989)



吉爱哥
——寻找丢失的黑夜

出版:
商务印书馆国际有限公司
制作:
法国 UBI SOFT 娱乐公司
汉化: 北京联科电子出版技术有限公司
运行环境: 486/33/4m/2XCDROM/SB + Win3. X

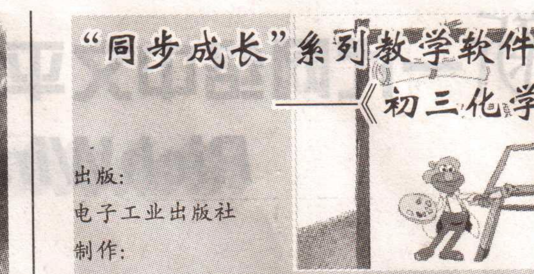
现在，要在软件市场中找到适合低幼儿童教育的软件不是一件容易的事情。《吉爱哥》就是一款适合四岁及以上儿童的教育性光盘游戏。它讲述的是发生在亚马逊森林中的印地安人的故事，其高水平的动画设计令我大为惊叹。画面精细，人物栩栩如生，再加上专业水准的配音，能够使你真正享受一下异国情调。

游戏分两种形式，一种是直接讲故事的方式，适合于四、五岁的孩子。而对于较大一些的孩子，《吉爱哥》设计了一种交互式的游戏方式，其中二百多幅交互式动画肯定能使孩子产生浓厚的兴趣。

《吉爱哥》还设计了多种语言，包括中、法、英等五种语言，这对希望孩子能早些学习外语的家长会有帮助。我们衷心希望这种内容健康，制作精细娱教合一的软件能越来越多。

文/CY

"同步成长"系列教学软件
——《初三化学》简介



出版:
电子工业出版社
制作:
牛津－剑桥国际资讯有限公司
运行环境: 486/8M/2XCDROM/SB + Win3. X

在传统教学中，一支粉笔、一块黑板演绎了全部的教学过程，而现在计算机多媒体技术给我们提供了更为多样的学习手段。这套多媒体系列教学软件"同步成长"(《初三化学》)，采用了新的教学方法，既继承了传统教学的优点，又充分利用先进的多媒体技术，从一个全新的角度让学生进行自我学习。

与同类教学软件光盘相比，它还是有一些特色的：首先是与教学同步，它按照 1997 年最新教学大纲要求，把《初三化学》分为 17 个学习单元，包括知识讲解、课堂练习、化学史、题库等内容，与教学过程完全同步。这对于面临升学考试的初三毕业生尤其方便。另外就是学习形式活泼，它利用多媒体技术，模拟课堂学习过程，采用师生对话形式，交互式学习，激发学生的学习兴趣。它采用了大量语音、图片、视频、动画等，从各个方面刺激学生的学习接受能力。

这张光盘还得到了国家有关部门的充分肯定和高度评价，国家教委全国中小学计算机教育研究中心向全国予以推荐，它在国家教委电教委员会组织的教学软件评选中获奖，并作为国家教委优秀软件入选"96 中国出版成就展"。这些，它应该是当之无愧的。

文/张勇

企鹅套装软件

出品: 北京企鹅软件有限责任公司

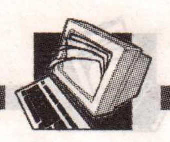
在盗版软件盛行的今天，企鹅公司从目前市场上众多流行软件中，精心选出易学易用，实用性强应用范围广的几十种应用软件，归纳为八张光盘，推向市场，给电脑软件市场带来了新鲜的气息。这套软件大致可分为三大部分：1. 应用类，2. 科普类，3. 娱乐类。

该套光盘不仅每一个软件都附有详细的安装和使用说明，而且还附有一套电脑入门的软件。企鹅套装软件中大量的应用软件将给您的工作、学习和生活带来诸多的方便。您可以使用轻轻松松背单词来学习英语，也可以使用各种电子字典查阅不会的单词。它还提供了 DOS 和 Windows 下的中文平台。在办公系列中，这套软件中收集的是 LOTUS(莲花) 系列，LOTUS 的优点就是易学、易用，因此非常适合家用电脑用户使用。

另外，还有一张《中国百科》，它包括历史年鉴、年历、建筑、地理、风光、烹调、音乐、野生动物、民族等诸多内容。虽然计算机并不是游戏机，但没有游戏，电脑也许还不会象现在这样普及。企鹅公司当然也看到了这一点，这套软件中也有很大的一部分是游戏，很多都是比较经典的，而且种类齐全，就是电脑玩家也不见得都玩过。工作学习之余，玩玩游戏当然是很过瘾的了！何况这些全是正版游戏，不会动不动就死机，让你大煞风景的。

对于家用电脑用户来说，拥有了这套套装软件，就基本上能使你的电脑充分发挥其办公、娱乐的功用。而且所有软件今后都可以得到软件制作公司的售后服务和升级服务，应该说是物超所值了

文/CY



新一代网络中文平台：RichWin for Internet

■文／维京

当今的世界是网络的世界。每天我们的身边都会有新的网点和网民出现，对于我国这样一个人口大国，将来势必成为国际互联网的重要角色。但是在现在的网络上的中文内码并不统一，从国标码到大五码，各种标准各种文字的内码充斥着WWW，往往使网民们看着满屏的乱码无所适从。国内外不少中文平台，虽然也支持各种内码，比如中文之星2.5+，"加盟"等等，却都需要进行内码切换，结果是顾东就顾不了西，还是不能满足我们的需要。就在这时四通利方公司推出了真正适用于INTERNET上的中文平台：RichWin for Internet。笔者在使用之后，认为它是迄今为止网络中文的最佳解决方案。下面就介绍一下笔者使用后的体会。

RichWin for Internet使用了四通利方公司最新的专利技术，能够支持多内码同屏显示。不是我说中文之星不好，但RichWin系列产品的技术总是领先中文之星一步，当中文之星2.0只支持GB(国标)内码时，RichWin就有了支持GB与BIG5码(台湾大五码)的双内码版本；当中文之星刚刚推出的2.5+版本能够支持双内码时，四通利方的新产品RichWin for Internet已经可以实现多内码同时显示了。这种领先的技术给我们带来了极大的方便，可以使我们在网络上实现各种内码同时浏览，对推广中文网络应用有着积极的作用。虽然输入法上它没有中文之星好使，可那又有什么关系呢？我们谁也不会在上网时写长篇大论吧？

RichWin for Internet是四通利方公司以RichWin4.2Plus为基础，专门针对使用Internet的用户改进而成的。它节省空间，只需五张软盘，完全安装后只占用七兆字节的硬盘空间。它去掉了一些不太实用的应用程序，只保留了一个功能强大的多内码文本转换器（笔者极力推荐）。它的输入法也只保留了几种最主要的：多元拼音、内码输入法（可以选择支持的所有内码）、动态键盘、广东拼音、英汉（建议英文好的朋友试一试，体会一下用英文写中国话的感觉）。它还加入了光标字典的功能，使得我们在网上浏览英文也能够得心应手。字典的大型词库拥有七万一千条词目，能够满足用户大部分的需要。在操作界面上它启用了新界面（New Face），新界面的控制板只有四个按钮：设置系统功能、选择中文输入、运行应用程序、切换控制板模式。它更小巧玲珑，而且可以随视窗移动，不会再挡住你的视线，为你的桌面上提供更多的有效可视空间。利用切换控制板模式按钮可以调出系统操作板，在系统操作板上罗列了系统功能的快捷按钮，只需鼠标点取即可完成相应功能。不习惯的用户还可以切换回原来的老界面(Old face)。而说到多内码识别，那么RichWin for Internet能够识别多少种内码呢？我给你数一数：国标(GB)简繁体、大五码(BIG5)简繁体、国家标准扩展码(GBK)、CJK兼容扩展码(CJKGB)简繁体、倚天(ETEN)、TCA、CNS、5550、ANSI、网络上经常用到的七位汉字码(HZ)以及两种日文内码。支持这么多的内码，再也不用担心不支持内码的情况出现了，而且它们完全能够在同一屏幕同一窗口中共同显示而并不互相干扰。这样我们可以在网络上同时浏览大陆、台湾、日本的网点而不用每次都切换内码了。而且由于支持HZ码，方便了用户使用在Internet上的中文E-Mail。真不愧是"for Internet"版本。

最值得一提的是RichWin for Internet对操作系统及应用程序的良好支持，它支持中文、英文Windows 3.X和WIN95。它支持十六位和三十二位的应用程序。就拿Photoshop 3.0来说吧，它只能处理单字节的输入，给我们处理中文文字效果带来许多不便，但由于RichWin for Internet完美的单字节输入输出能力，使我们也可以直接在Photoshop中输入中文了。还有笔者的BIG5码版本的中文CorelDraw和VB都能够在它的支持下正常的运行。事实上RichWin for Internet还是一个极好的多语言游戏平台，因为它能够自动识别、显示日文，所以用它来在英文或中文Windows下玩那些WIN/V、JWIN的游戏是再合适不过的了。另外它的日文字体也比较美观，比"加盟"的日文显示要强多了。爱玩日文游戏但又不想使JWIN的朋友不妨装上一套试试，肯定会令你满意。

看到这里，你也许该明白笔者为什么这么喜欢RichWin for Internet了吧，不管你上网没有，有机会一定要体验一下它哟。

［编辑：捷足］



家用电脑的"急救药和特效药"

——谈维护家用电脑的必备软件工具

■文/李莹

电脑已经迅速进入家庭，由于大部分用户没有经验，电脑知识匮乏，常常被一些软件故障所困扰，要想改变这种现状，除了需要逐步丰富自己的电脑知识外，还要为电脑准备足够的"急救药和特效药"，这样即使求人修理，也可避免"巧妇难为无米之炊"的局面出现，时间一长，自己也可逐渐掌握各种故障的排除方法。下面介绍一些应该具备的常用工具：

1. DOS 或 WINDOWS 95 系统启动盘

家用电脑的各种故障之中，硬盘不能启动或者硬盘感染病毒是出现最频繁的，这时，只有用系统启动软盘从 A 驱引导系统，才能对硬盘进行诊断，从而排除各种故障，没有系统启动盘将无从下手；WINDOWS95 用户更是容易忽略这一点，所以 WINDOWS95 用户必须准备 WINDOWS95 的 DOS7 启动盘。

这张启动盘除了启动必需的系统文件外，还应包括一些系统维护的常用 DOS 命令，主要应该有：

DEBUG. EXE：可对磁盘及内存进行读写操作，是系统维护最基本的工具软件，可用于检查和修复主引导扇区等特殊区域，同时可分析病毒感染情况等。

SYS. COM：用于向其它盘如硬盘传递 DOS 操作系统，当硬盘的 DOS 引导区或 DOS 核心文件损坏时，用软盘启动后，可用 SYS C：命令恢复硬盘的启动功能，这样可避免硬盘的重格式化，防止数据丢失，装入 WINDOWS95 的硬盘引导区损坏时，同样可用 DOS7 的 SYS 命令予以恢复。

FDISK. EXE：用于对硬盘进行分区或显示硬盘的分区情况，可以检查硬盘的分区是否正确，或者实施对硬盘的分区操作；

FORMAT. COM：格式化磁盘命令；

另外还应该有一种编辑软件用于建立和修改文本文件，调试系统配置文件 CONFIG. SYS 及 AUTOEXEC. BAT，最好准备一种专用工具软件，比如常见的 PCTOOLS、NU 等。

2. DOS 及 WINDOWS 的完整安装盘

当硬盘中的 DOS 彻底瘫痪或者 WINDOWS 软件出现严重故障时，如果已经无法排除故障，就需要重新安装 DOS 或 WINDOWS 系统，所以必须准备完整的操作系统安装盘。

3. 各种专用设备的驱动程序

家用电脑大都配置了多媒体系统，如声卡、解压卡、光驱等，由于不同厂家的产品需要使用不同的驱动程序，所以必须准备自己系统中的各种设备的驱动程序；有些外行用户购机时未索要驱动程序软盘，只依赖在机内硬盘上安装的驱动程序，这样一旦系统瘫痪就会束手无策。

4. 电脑系统的重要数据备份

每台电脑都有自己的一套重要数据；在系统出现故障时，如果有充分的备份数据，不仅可以最大限度的减小损失，而且还可以轻而易举的排除系统故障，这包括：

CMOS 数据：CMOS 数据中最重要的是硬盘参数，此参数一旦发生变化或丢失，硬盘将不能正常读写和启动，近期出厂的机器都具有硬盘参数自动恢复功能，而对于那些机器不具备自动恢复功能或不知是否具备此功能的用户一定要记录下自己硬盘的各种参数；

硬盘主引导扇区：硬盘主引导扇区的正常是硬盘正常启动和工作的必要条件，主引导扇区主要由主引导程序和分区表构成，引导程序每台机器都相同，损坏时可用 FDISK／MBR 恢复，而如果分区表损坏将很难恢复，如果没有备份就需要重新分区和格式化，致使硬盘内数据全部丢失，所以对硬盘主引导扇区一定要备份，一般可用 DEBUG 或 NU 等工具软件完成，需要时重写回即可；

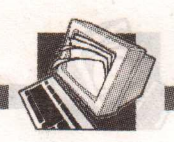
此外对系统配置文件、主批处理文件以及用户自己建立的各种数据文件也要备份到软盘上，以免硬盘故障时造成不必要的损失。

5. 病毒检测软件及其它测试软件

目前计算机病毒猖獗，一旦染上病毒，轻者严重影响系统的正常运行，速度变慢，重者可使硬盘系统彻底崩溃，甚至把你长期的劳动成果化为乌有，所以必须养成经常检测病毒的习惯，并且不轻易使用别人的软件。常见的检测病毒软件如 KV300、KILL、SCAN 等，另外还需要一些常用的系统性能测试软件，如 QAPLUS、SPEED 等，这些软件可以及时发现你系统的变化情况，验证各种设置是否合理，各个部件是否正常等，对于系统的维护是非常有好处的。

以上这些软件虽然在盗版的光盘上多能找到，而且往往一张盘上拥有多种实用软件，但笔者在这里建议尽量不要使用这类软件，使用盗版软件不仅不尊重软件作者的权利，而且有些软件解密不彻底或者带有病毒，最终受害的仍是用户。

［编辑：捷足］



深入媒体播放器

■文/金凤霞

WINDOWS 中的媒体播放器（MPLAYER）可以说是多媒体使用的通用工具，通过它基本可以操纵系统中的所有多媒体设备。此程序在 WINDOWS3. X 下一般在"附件"组中，如果在系统中安装了"VIDEO FOR WINDOWS"驱动程序，还将单独建立一个程序组"Accessories"，里面只有一个媒体播放器程序；在 WINDOWS95 中此程序一般存放在多媒体文件夹中，两个版本的媒体播放器功能及使用方法基本相同，只是 WINDOWS95 系统中的增加了音量调节等功能。它的使用非常简单，启动后，可通过"DEVICE"菜单任意选择媒体驱动设备，实现多媒体的播放及处理功能，也可以直接从 FILE 菜单中选择相应的媒体专用文件，如 *. WAV、*. MID、*. AVI 等，媒体播放器会自动按文件类型启动相应的媒体驱动程序。下面介绍一些使用之外的问题，使大家能够更好的使用、维护媒体播放器。

一、系统中 MCI 媒体设备的来源

媒体播放器能够控制的设备一般称为 MCI 设备，其功能取决于系统中的硬件条件及软件情况，比如对于一般的多媒体计算机来说，只有安装了光盘驱动器才有可能具备 CD 音频及 MPEG(VCD 播放) 功能，只有安装了声卡(包括软声卡）才有可能具备声音及 MIDI 音乐的播放及处理功能；拥有了硬件条件之后，还需要相应的软件支持，比如只有在 WINDOWS 中装入"MCI CD AUDIO"驱动程序才可以使 WINDOWS 具有 CD 唱盘的播放功能；只有安装了声卡驱动程序才具备声音及 MIDI 音乐的播放和处理功能。所以说，系统媒体控制功能是软硬件结合之后的产物。系统中的媒体控制项目一部分来源于 WINDOWS 专用的设备驱动程序，比如上述提到的"MCI CD AUDIO"、"VIDEO FOR WINDOWS"等，其余的是一些系统应用程序安装时为 WINDOWS 提供的，并且连同这些应用程序一并装入的，比如声音、MPEG 解压功能等，这样的媒体功能既可以用相应的专用程序控制和使用，也可以使用媒体播放器控制和使用。比如电脑如果安装了解压卡驱动程序或软解压程序如 XING 后，即可以用 WINDOWS 的媒体播放器进行 VCD 影碟的播放。

二、确定 MCI 设备及类型的方法

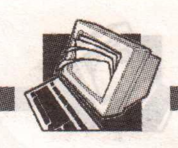
有多种方法可以确定你目前系统中究竟有多少 MCI 设备可用。一种方法是打开附件组中的媒体播放器程序，并单击 DEVICE(设备) 菜单，此时列出的即是当前系统中所有媒体控制对象即 MCI 设备的名称；另外一个方法是通过查看 WINDOWS 目录中的 SYSTEM. INI 文件，其中的 [MCI] 一节中的内容即可反映出媒体设备的具体情况。比如下面的内容：

```
[mci]
WaveAudio = mciwave. drv
Sequencer = mciseq. drv
MpegVideo = C: \MPEG. DRV
VideoCDI = C: \MPEG\MCICDI. DRV
CDAudio = mcicda. drv 1
CDIVideo = XMDRIVER. DRV
AVIVideo = mciavi. drv
```

其中等号前面是设备名称，后面是使用的具体设备驱动程序；另外 WINDOWS3. X 版本中还存在一个 MPLAYER. INI 配置文件，其中有一个 DEVICES 小节，列出了媒体设备的具体名称，即打开媒体播放器的 DEVICE 菜单时列出的选项内容。在 WINDOWS95 下不存在此文件；

三、媒体设备的数量取决于软硬件情况，媒体设备是否能够正常工作更要依赖于系统软硬件的完好性，当媒体播放器中的媒体设备减少或者不能正常工作时，就要查找有关的软硬件配置情况，比如即使安装了光盘驱动器，但驱动程序没有正确安装或运行，则媒体播放器就不会具备 CD 音频播放功能；媒体设备的驱动程序（*. DRV）缺省状态下存放在\windows\system 目录中，如果不存放在此目录中，则需要在 SYSTEM, INI 文件里的 MCI 小节中指定驱动程序的位置，比如上例的 MpegVideo = C: \ MPEG\ MCIMPEG. DRV。出现故障时还需要检查 SYSTEM. INI 文件的 MCI 小节内容及指定目录内的驱动程序是否存在；至于 WINDOWS3. X 版本中的 MPLAYER. INI 文件，它只起到记录的作用，即使你修改它或删除它，WINDOWS 重新启动时也将自动重新建立；另外，装入的不同的 MCI 设备驱动程序有时使用同一名称，比如本人所用的解压卡驱动程序与 XING 软解压程序都使用一个设备名称即："MpegVideo"，上面所列出的 SYSTEM. INI 内容是先装 XING 软件后安装解压卡软件时的情形，如果先安装解压卡后安装 XING 软件则相应内容变成如下情况："MpegVideo = XMDRIVER. drv"，在这两种状态下使用"MpegVideo"设备是完全不同的，一种是使用硬解压方式，另一个则是使用软解压方式，你可以在安装 XING 软件之前把"MpegVideo = C: \ MPEG\ MCIMPEG. DRV"改为"MMegVideo = C: \ MPEG\ MCIMPEG. DRV"这样在 [MCI] 节中将同时保留两个原来同名的设备驱动程序，并且在 WINDOWS 的媒体播放器中可以同时使用这两种媒体设备。

[编辑：乐水]



鱼与熊掌兼得
——谈 Windows95 与 DOS 的双引导

■文/崔筱冬

看了本刊 97 年第 1 期阶梯教室栏目介绍的《让你的 Windows95"乖"一些——谈 Windows95 的多重配置》一文后，笔者认为白先生的意见有不妥之处。在这里谈谈自己的浅见。

Windows95 界面华丽，功能强大，确实是不可多得的操作系统。然而正如白先生所说它"霸道"的启动方式和与某些软件和设备的不兼容又令我等进退两难，不舍得丢弃短小实用的 DOS。如何鱼与熊掌兼得呢？白先生的多重配置虽好，但由于很多软件与 DOS7.0 仍不兼容，所以并没有从根本上解决问题。

笔者的解决办法是：在 DOS 与 Windows95 系统下，用户如果想转入另一操作系统，无论何时，何种目录下，只要键入简单的命令即可重新启动进入另一操作系统。具体方法如下：

(1)制作启动文件 reset.com

进入另一操作系统时启动所需要的。我们用 debug 来编写：

```
debug
-a
xxxx:0100  jmp  ffff:0
xxxx:0105
-n reset.com
-rcx
cx xxxx
:5
-w
-q
```

就会形成可执行文件 reset.com

(2)制作 MSDOS.W95

在根目录下找到 MSDOS.SYS，复制到其它目录下，做如下操作：

attrib -h -s -r msdos.sys　（去掉它的只读、隐含、系统属性）

edit msdos.sys　（用 EDIT 对它进行编辑）

将其中的[options]项改为

```
[options]
Boot GUI=0
BootMulti=1
BootWin=1
NetWork=0
```

存盘后，将其文件名改为 MSDOS.W95 再将其复制回根目录即可。

(3)制作 MSDOS.622

它是启动 DOS 时需要的。步骤与(2)基本相同。将[options]项改为

```
BootGUI=0
BootMulti=1
BootWin=0
NetWork=0
```

(4)编写 W95.BAT

它是用户想进入 Windows95 时执行的文件。内容如下：

```
@echo off
attrib -h -s -r msdos.w40
copy msdos.w95 msdos.w40
attrib +h +s +r msdos.w40
reset
:end
```

(5)编写 dos.bat

它是用户想进入 DOS 操作系统时所需要执行的文件。内容如下：

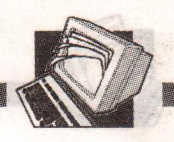
```
@echo off
attrib -h -s -r msdos.sys
copy msdos.622 msdos.sys
attrib +h +s +r msdos.sys
reset
:end
```

（注：reset.com、w95.bat、dos.bat 可保存在 c:\dos 目录下）

以上文件准备好后，您只要执行 W95.bat 或 dos.bat 就可以在 Windows95 与 dos 中自由穿梭了。这时再加上白先生的多重配置，您会感觉效果更好。

（注：Windows95 启动后，会将 DOS 系统的 io.sys、msdos.sys、autoexec.bat、和 config.sys 等文件改为扩展名为 DOS 的文件保存起来。而在 DOS 启动后，Windows95 的相应系统文件的扩展名将改为 W40。所以在修改前，您须确认您的根目录下，存在上述文件）

[编辑：乐水]



◘高手过招◘

改善 Windows95 的视频回放性能

■文/周强

初装 Windows95 的时候, 曾被它出色的多媒体性能震得目瞪口呆。但用过一段后, 我们仍发现了些遗憾, 比如它的视频回放功能, 致使很多人在看影碟时不得不切换至原来的 Windows3. X。那么怎样才能把它的视频性能发挥得更出色呢? 下文也许对你有些帮助。

1. 升级 IOS. VXD

Windows95 看 VCD 的问题一直困扰着很多朋友。如果将光驱与硬盘同接在一个 IDE 接口上, 并且使用保护模式, 看 VCD 时系统就会频繁访问光驱 (是不是觉得光驱在看 VCD 时读得很使劲?)。于是两种解决方法便应运而生: 一种是将光驱设为 Master 状态, 接在第二个 IDE 接口上。第二种方法则显得有些可笑, 它禁用了 32 位保护模式的磁盘驱动程序。也就是说要以牺牲 Windows95 的整体性能为代价。

其实导致问题的原因在于 Windows95 的一个文件 IOS. VXD 有些问题。后来微软更新了这个文件, 并放在 IOSUPD. EXE 中。只要运行 IOSUPD. EXE, 就可自动完成对 IOS. VXD 的升级。您的问题从此解决, 是不是很简单呢?

2. 安装 Internet Explorer 3. 0

微软推出的 Internet Explorer 3. 0(以下简称 IE3) 是一个可与 Netscape Navigator 3. 0 媲美的超文本浏览工具, 它可以加强 Windows95 对游戏的声音, 图形处理功能……(喂喂喂! 是不是搞错了? 怎么跑到 Internet 上去了?) 当然没搞错! IE3 虽说是个网络浏览器, 但在单机上并非一点用处没有, 不过它在这里只是个配角, 真正的主角是…

3. ActiveMovie 1. 0

IE3 使用了 ActiveMovie 来加强它的动画机能, 而单机用户则正好可以利用这一点来改善 Windows95 的视频回放功能。由于 ActiveMovie 是 IE3 的附加程序, 需要 IE3 的几个 DLL 文件(动态连接库)才能正常工作, 所以要在安装 IE3 之后才可安装, 否则系统会报错。ActiveMovie 可以支持 MOV, AVI, MPG, DAT 等格式的动画文件。但仅仅这样还不够, 因为这时它的优点并没有完全体现出来, 重放性能也和 Xing 等软件的差别不大。为什么呢? 别急, 还有一个软件没说呢。

4. DirectX

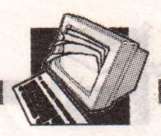
咦? 这不是给游戏用的吗? 不错, 现在许多游戏都要用到它, 如《Daytona U. S. A. 》、《饿狼传说 3》等。它可以加强 Windows95 对游戏的声音, 图形的处理功能。这次它被用到了视频回放上, 它会很好的与 ActiveMovie 合作, 使您的视频回放达到最佳状态。

如果您按照上面我说的步骤安装了这些软件, 那么准备工作到此完成, 下面再做个小小的改动: 双击 "控制面板" 里的 "多媒体" 项, 打开 "视频" 页, 将视频的默认值改为 "全屏幕" 后单击 "应用"。如此一来, Windows95 回放视频时就会使用全屏, 而不是原始的窗口。以前总是怕见到全屏 AVI 的马塞克和糟糕的颜色, 现在不用担心了。找一段 AVI 试试, 全屏的感觉如何?

至于 VCD, 看的时侯要麻烦一些: 双击 Windows \ System 目录下的 Actmovie. exe 然后单击 "Option" 页, 在 "Use ActiveMovie to play video CD files" 复选框前打上一个 "√", 这样所有以 DAT 为扩展名的文件均被认为是 MPEG 格式的 (可有一部份 DAT 文件并不是 MPEG 格式的, 为避免误会, 最好在看 VCD 前后对此进行切换)。以后在资源管理器中双击 VCD 光盘上 MPEGAV 目录中的 DAT 文件即可



Active Movie 的播放控制界面

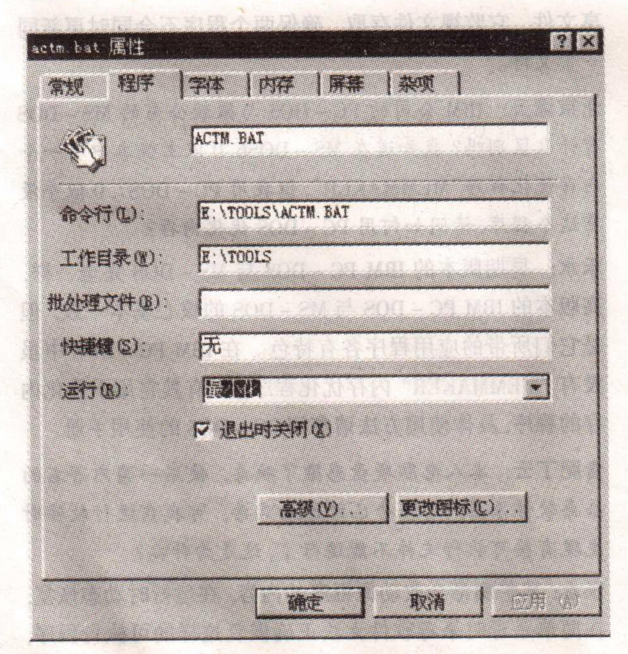


进行全屏播放了……

这就是"ActiveMovie 影碟播放法"，很麻烦吧？但我们有一个更简便的方法。在 DOS 下建立一个简单的批处理文件，内容如下：

```
@ echo off
e:        (此处为光驱盘符，因机器而异)
cd mpegav
if exist music01. dat goto mu
if exist avseq01. dat goto av
goto end
: mu
c: \windows\rundll32. exe c: \windows\system\amovie. ocx,
RunDll /play /close music01. dat
goto end      (注意第二个 RunDll 的大小写)
: av
c: \windows\rundll32. exe c: \windows\system\amovie. ocx,
RunDll /play /close avseq01. dat
: end
```

再在桌面上建立这个批处理的快捷方式，从右键弹出的快捷菜单中选择"属性"，在"程序"页中将"运行"的选项改为最小化，并且在"退出时关闭"项前加上一个"√"后就



可以了。(见上图) 以后看 VCD 时只要在桌面上双击这个快捷方式就可以播放了，比解压卡还方便吧？(注：此方法只能播放 VCD 的第一个 DAT 文件，如有不同需要读者可做相应修改)

这时请看看图像，由于 ActiveMovie 与 DirectX 的共同作用，马塞克已被缩得极小。在声音方面更是表现出色，完全消除了以往软解压低音失真的情况。以前许多朋友爱用金山影霸，其最主要的优点就是可以用 DEL 键来控制声音。一些影碟由于质量问题，观看时偶尔会不出声，这时只要按两下 DEL 键既可恢复正常。但是 ActiveMovie 却没有提供这种功能。那岂不是不如金山影霸了吗？不必担心，由于 ActiveMovie 具有以往解压卡上才有的超强纠错功能，根本不会出现不出声的情况，有了这种功能反而会让人觉得多余，不是吗？

吹了这么半天，全是优点，它真的这么十全十美吗？不，由于它并不是专门为播放 VCD 而设计的。没有连续打开两个或两个以上 DAT 文件的能力，所以在播放卡拉 OK 或 MTV 的 VCD 时就显得有些力不从心了。更不幸的是，ActiveMovie 无法切换左右声道，就是说对有丽音功能的 VCD 也不能正常播放。但 ActiveMovie 仍不失为一个很好的视频软件。

不知你注意了没有，现在你的媒体播放机已经几乎被 ActiveMovie Control 取代了，更在原来基础上增加了对 AIF, AU, SND, QT 等音频视频文件的支持。而 IE3 也使您的 Windows95 可以打开 ART, GIF, JPG, XMB 等图片文件。当然也少不了一大堆单机用户用不上的协议……

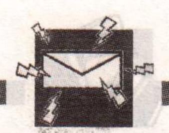
另外，在资源管理器(其实不止资源管理器)中也有一个很不错的改动：在展开多级子目录后，由于窗口所限，许多目录名只能看到一半，以前只能拉动屏幕下方的水平滚动条或调整左右窗口的比例来看清全名。而现在你要做的只是将鼠标移到那些目录上，Windows95 会自动为你显示目录全名。怎么样，Windows95 是不是更加人性化了呢？

附：ActiveMovie Control 的鼠标及键盘功能

Ctrl +r: 运行/恢复
Ctrl +p: 暂停
Ctrl +s: 停止
Ctrl +Shift +Left: 上一个标记
Ctrl +Shift +Right: 下一个标记
Crtl +Left: 快进
Crtl +Right: 倒带
鼠标左键：恢复原始大小
鼠标右键：弹出控制菜单

编后记：Windows95 的 IOS. VXD 升级文件 IOSUPD. EXE 已放入本期的专辑软盘中，由于容量限制，ActiveMovie 及 IE3、Directx 等软件将通过其它方式发放。

编辑/乐水



捷径加油站



北京任效松：EDO内存能否与普通内存混用？如果可以，混用后会不会提高速度？

乐水：EDO内存不能在不支持EDO内存的主板上使用，而在支持EDO内存的主板上EDO内存可以和普通内存混用。不过这样混用后，内存整体性能相当于只使用了普通内存。

河南张留毅：在只有一个软驱的机器上如何进行软盘间的拷贝？

乐水：您可以借助PCTOOLS、HD-COPY一类的工具软件在单软驱的机器上复制磁盘。如果没有这类工具软件，也可以使用DOS命令"DISKCOPY A: B:"，复制时机器会提示您更换源盘（SOURCE DISKETEE）和目标盘（TARGET DISKETTE），按屏幕提示操作即可完成软盘的复制。另外，为了防止源盘因误操作而被覆盖，可以在操作前给源盘加上写保护。

北京陈涛：我运行FDISK时出现"INVALID DOS VERSION"的错误提示，请问这是为什么？

乐水：FDISK是DOS的外部命令，出现此提示是由于你要运行的这个FDISK命令与机器正在运行的DOS命令解释程序分属不同的DOS版本造成的。

山东刘宏刚：我想把启动UCDOS、ZRM、FOXBAS的三个批处理程序串起来，开机时直接进入汉化FOXBAS，请问如何实现？

乐水：DOS允许在一个批处理文件中调用另外一个批处理文件，方法是利用"CALL"命令，为了开机自动进入中文FOXBAS，您可以在电脑的自动批处理文件AUTOEXEC.BAT的结尾加上以下三句：CALL UCDOS.BAT、CALL ZRM.BAT和CALL FOXBAS.BAT。

山西孝义李剑：在一些谈到软解压的文章中经常谈到DCI，请问DCI是什么意思？它有什么作用？

小铃：DCI是DISPLAY CONTROL INTERFACE的缩写，意思是"显示控制接口"。它是一些显示卡厂家与软件公司推出的加快显示速度的方案。它的原理是利用显示卡的支持，在显示时跳过BIOS调用，直接与显示卡交换数据，以达到加快显示速度的目的。目前大部分PCI总线的高档显示卡都支持此方案。

江苏吴强：有一个程序为COLOR.ASM，请问如何把它转换成可直接运行的COLOR.EXE文件？

乐水：您必须有一种汇编语言的编译软件，比如MASM，利用它的编译命令把这个程序编译为目标程序COLOR.OBJ，然后再利用它的链接命令把COLOR.OBJ链接为可执行文件COLOR.EXE。具体的编译和链接命令的用法请参阅相应的软件手册。

大连一游戏爱好者：我前不久在Windows3.2下安装Adobe Photoshop3.0时电脑提示需要现运行SHARE.EXE，回到DOS下运行SHARE后就可以安装了。请问SHARE在安装时起什么作用？

乐水：SHARE命令的作用是当它驻留内存后允许程序共享文件，它监视文件存取，确保两个程序不会同时更新同一个文件。

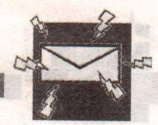
北京谭天：IBM公司的PC-DOS与微软公司的MS-DOS有什么区别吗？我知道在MS-DOS6.0以上版本中有一个内存优化程序"MEMMAKER"，但我用PC-DOS7.0似乎没有这个程序，请问如何用PC-DOS优化内存？

乐水：早期版本的IBM PC-DOS与MS-DOS完全一样，高版本的IBM PC-DOS与MS-DOS的核心基本一致，但是它们所带的应用程序各有特色。在IBM PC-DOS中虽没有"MEMMAKER"内存优化程序，但有其它用于优化内存的程序，具体使用方法请参阅PC-DOS的使用手册。

合肥丁云：本人电脑硬盘感染了病毒，使用一国内著名的杀毒软件杀毒，它报告已经杀死病毒，可我在运行软件时发现有些可执行文件不能运行了，这是为什么？

乐水：某些病毒会改动原程序的内容，在运行时动态恢复，在简单杀毒时杀毒软件无法正确恢复这样的可执行程序，因此它们杀毒后无法运行了。

北京刘强：在用DEFRAG整理硬盘时，总显示有一些不可移动的文件，怎样才能移动它们？安装Windows95后还可以用DEFRAG整理硬盘吗？



乐水：这些不可移动的文件多数情况下是Windows的内存交换文件(虚拟内存)386SPART.PAR。你可以在整理硬盘前删除它，以后再启动Windows时系统会提醒虚拟内存文件不存在，你可以利用“控制面板”的“386增强模式”重新建立它。

安装了Windows95后就不能再运行原来的DOS6.X的DEFRAG磁盘整理程序，否则Windows95文件系统会被破坏。但是Windows95本身已经提供了磁盘碎片整理程序，它位于“附件”的“系统工具中”。

北京小虫：我在中文Windows95的DOS7.0中使用UCDOS，当想退出UCDOS时为什么总是提示：“No－Pdos system”而不能退出？

乐水：Windows附带一个中文DOS7.0(PDOS7.0)，它的退出命令与UCDOS的退出命令一样都是QUIT，如果在系统的路径设置中Windows95的路径在UCDOS路径前，你使用QUIT命令，系统就会优先执行PDOS7.0的退出程序QUIT.EXE，因此它会提示没有PDOS系统。这时你如果在UCDOS的系统目录下执行QUIT，就可以退出UCDOS。

湖南张楠：我有一台5X86/133/16MB的机器，硬盘是850MB的。不知为什么，我用DOS6.22中的SCANDISK测试硬盘，发现只有540MB，我十分不解，因为当初我把850MB硬盘全设为C区，并未分其它区，难道DOS6.22不能管理超过540MB的硬盘吗？

PC兔子：看来你的硬盘在CMOS中被设成了错误的模式。现代的EIDE接口一般提供NORMAL、LARGE和LBA三种扇区划分方式，后两种用于大容量硬盘的管理。所以你可以进BIOS SETUP在重新侦测硬盘时选用LBA(很流行也比较通用)方式，然后重新分区即可。

若主板BIOS不支持上述方式，可以用DISK MANAGER的高版本来划分硬盘，它可使普通IDE接口也可以管理大于540MB的硬盘。

北京刘智：我购买了贵刊的专辑软盘FCGM9702，其中的“软”波表合成器WinGroove很好，可是使用十天后，它播放MIDI曲子时每隔几秒就停下来出一行提示让我注册，我把它从Windows中删除后重新安装依然如故。我没有条件去注册，可很喜欢这个软件，难道只有重装Windows才能再使用它吗？

乐水：WinGroove是一个共享软件，它根据电脑的系统时间判断你是否安装使用超过了10天，如果超过10天就会出现注册提示，如果你不想注册，可以在使用它之前把系统时间调回当初安装的时候就可以正常使用了。

南京左卓：我的电脑最近装了简体中文版的Windows95，每次开机进Windows95都是最后屏幕变黑，上面写着“您现在可以安全的关闭计算机了”，不知如何解决？

乐水：您安装的大概是Windows95的测试版，它的使用时间是有一定限定的，因为现在早已过了它限定的使用时间，所以启动后即自动退出。您可以到找软件销售商购买中文WIndows95的正式版。

油料缺售公告板

乐水：以下几位朋友要求的“油料”本站缺售，现公开向广大读者求援，以使他们能尽快在通往电脑世界的捷径上驰骋起来。热心的你既可以直接与征答者联系，也可以通过本站收转。助人是好事，如问题具有普遍性，还可以通过本站使广大读者普遍受益，何乐而不为？来信请寄本刊编辑部捷径加油站，请在内文中注明您的详细联系地址。

1. **文红**：我单位机房一台机器使用了STACKER压缩硬盘，每次启动时都会要求输入PASSWORD，由于我们忘记了当初设的口令，现无法访问这个压缩盘，请问有什么办法可以破解这个压缩盘的口令而不破坏其中的数据？

(联系办法：通过本刊编辑部收转)

2. **张彦逸**：我的电脑使用的CPU是Cyrix6x86，可是Windows却认为是486芯片，不知为什么？另外，请问有什么测试软件可以测试6x86芯片？

(地址：北京市海淀区温泉乡辛庄村44号 100095)

3. **郑桂**：在我的486DX66微机的504MB硬盘上有DOS、XENIX两个分区，用NU8.0检测时，发现DOS－16、XENIX、BIG－DOS三种分区提示，不知它们的各自意义是什么？如何在不破坏DOS分区数据的情况下删除XENIX分区？

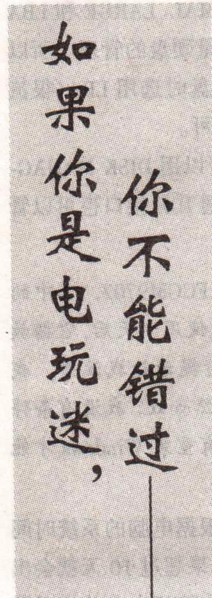
(地址：新疆独山子石化总厂销售公司 833600)

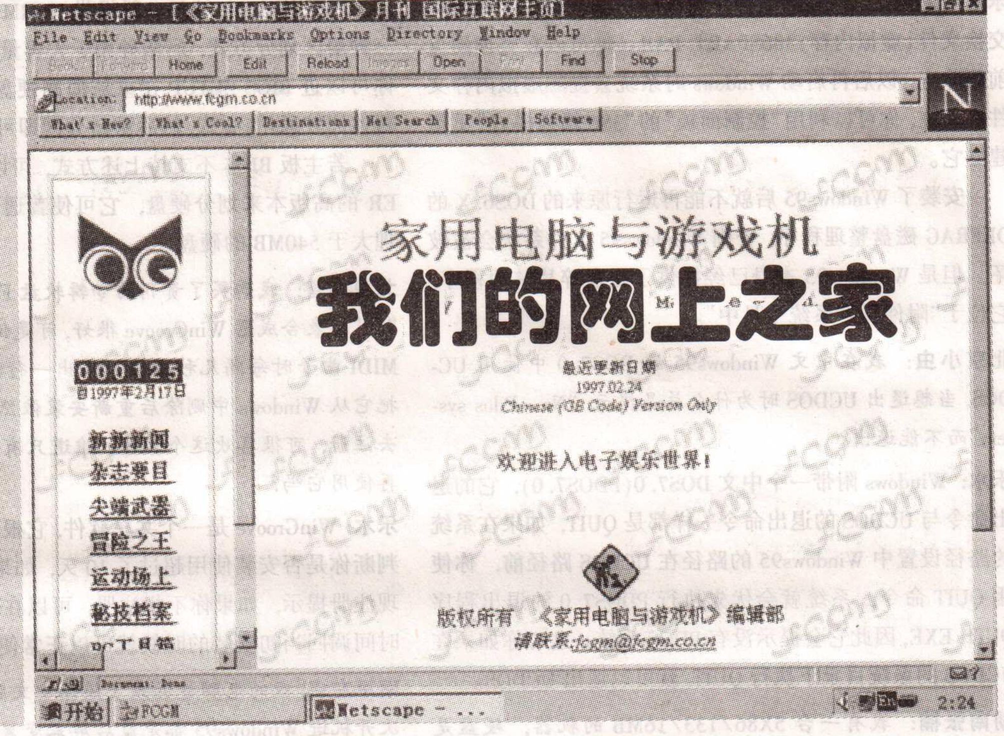
4. **付冠军**：本人有一台586电脑，海洋主板、8M内存，自从装上6410显示卡后，原来装的天汇汉字系统出现一启动就死机的现象，不知如何解决？

(地址：新疆泽普石油基地油矿注气队 844804)

编辑/乐水







宇宙历 1997.031，我们在赛伯空间(CyberSpace)修建前哨基地。

宇宙历 1997.045，前哨基地投入使用，首批漫游者抵达。

现在，基地建设一期工程全面完工，所有功能单元开放，您的邀请函已经发出……

哈哈，各位读者，这只是个小小的玩笑，希望大家不要把它当成某个太空冒险游戏的序幕才好。这段小插曲描述的实际上是《家用电脑与游戏机》月刊在国际互联网上架设万维网(Web Site)的小故事。

信息时代对时效的要求越来越高，作为传统媒介的纸质书刊，尽管其信息传播作用仍无法被完全替代，但在一些特定领域确实无法满足读者日益增长的需求。比如，读者朋友在看过一期杂志之后的问卷往往要在两个月后才能得到反馈；今天在游戏中碰到的难题，等难症会诊或捷径加油站刊出解答之时恐怕这个游戏都已经被自己从硬盘上驱逐出境了；电玩点将榜是每周评选一次，可是在月刊上要等 30 天再看过期的榜评；因为诸位编辑工作繁忙，读者既不忍心打扰他们却又实在需要有人点拨一二……如此等等，最终成为促使我们萌发了建立这间"网上之家"的念头。

事实上早在 1996 年 11 月，本刊的文件传输服务(FTP)站就已建成，它主要是为专辑软盘的发放提供及时的软件升级服务。但 FTP 在以上需求面前仍感不足。

1997 年本刊编辑部申请了自己的独立域名及服务器，这样，建立 WWW 主页的计划被提到日程上来。在世纪互联的大力协助下，WWW 主页终于很快与大家见面了。现在，让我们看看主页上到底有些什么内容。

"新新新闻"是编辑部发布最新动态的地方。

"杂志要目"是与杂志密切相关的一个栏目。您可以从这里了解到即将到来的下一期杂志的彩色封面及详细目录，而当前已发售的杂志的内容提要亦可在这里读到。

"尖端武器"、"冒险之王"、"运动场上"、"秘技档案"这几个栏目主要是为各种游戏类型的爱好者提供分类游戏检索及相关游戏的资料。

"QA 留言板"是在线交流的一个好去处。读者朋友可以在上面任意发布自己的留言，而许多朋友都会热情地为您解答问题并与您交流，本刊的编者更会不定时地出现在那儿，就大家关心的问题与大家进行讨论。

"电玩点将台"是联机点将榜的所在地，读者可以通过这里用 E-MAIL 投票并及时查阅过去四周的点将榜。

"网上之家"的建设需要大家共同的努力，希望读者朋友能在参观之后给我们提出意见和建议，更欢迎有能力的读者参与到主页建设中来。

附注：

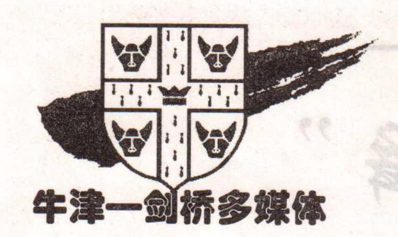
主页网址：http://www.fcgm.co.cn

FTP 网址：

ftp://ftp.intercom.co.cn/pub/fcgm

读者信箱：reader@fcgm.co.cn





Internet 宝典——

你也能上国际互联网

"E–mail"、"World wide web"……Internet 作为一个将遍布世界各地3000万台计算机联系在一起的巨型网络，已逐渐成为人们的热门话题，为万众所瞩目。那么作为一个对 Internet 并不了解的人如何得其门而入呢?

牛津–剑桥国际资讯有限公司开发的多媒体光盘《Internet 宝典》可以帮助您实现了解、实践国际互联网的愿望。该光盘集中了图像、语音、文本、动画、视频等多种手段，生动地讲解了 Internet 各方面的知识。

《Internet 宝典》的第一个内容是"学院"。它主要是帮助对 Internet 还不了解的人学习有关的基础知识，它分为以下几个基本内容:

"什么是 Internet"。从 Internet 起源、发展、现状一直到展望，讲解了 Internet 的发展历程及其原理。

"Internet 上有什么"。《Internet 宝典》不仅告诉你怎样对包罗万象的资源进行分类，同时还告诉你怎样去获得这些资源。

"怎样使用 Internet"。当你畅游 Internet 之前，教你从硬件安装到软件设置全面掌握 Internet。

《Internet 宝典》的第二内容是"畅游"。在大海中畅游需要一艘船，而在 Internet 中畅游则需要一些专用软件。

"如何使用 Netscape"，伴随着语音、自动演示等功能，演示操作过程中的各种真实环境，寻找一个真实的网络体验。

"寻找优秀站点"，在 Internet 畅游中开始最苦恼的莫过于面对浩如烟海的资料，不知如何进行，在这儿重点介绍了当今 Internet 中最成功的两个站点"Yahoo"和"LYCOS"，自动演示如何利用站点进行信息查寻。

"页面欣赏"，向您提供了六大类近百个著名的页面，从美国白宫到迪斯尼，从微软到 IBM，从寻找工作到世界旅游，一幅幅精美的页面，展现了一个丰富多彩的 Internet 世界。

"地址介绍"，1000个 Internet 站点，包括了在各个领域的杰出代表。

《Internet 宝典》的第三个内容是"指南"。它帮助你选择硬件和软件，实现计算机的最佳配置，告诉你如何选择 Modem，上网软件 Winsock 如何设置参数，如何安装，以及从 Internet 网上如何免费获得该软件。

《Internet 宝典》的第四个内容是"字典"。收集了 Internet 领域的大量新词汇，帮助你解决阅读困难。

《Internet 宝典》的第五个内容是"服务商"。如何上网，需要哪些手续，收费标准如何，到哪儿上网，我们在此向朋友们推荐部分服务商，或许对您有所帮助。

同时，由于《Internet 宝典》出色的内容，已引起众多 Internet 服务商的瞩目，多家公司通过《Internet 宝典》向购买者馈赠各种优惠服务，读者在购买本光盘的同时即可获得以下服务:

1、世纪互联公司赠送5小时免费上网时间(价值75元)。
2、东方网景公司价值100元的免费开户卡。
3、美国 MultiTech 公司 Modem 产品优惠券(价值100元)。
4、瀛海威公司介绍光盘一张，内含微软公司上网软件 Internet Explorer。

通过以上的多种服务，《Internet 宝典》完整实现从学习 Internet，到上网实践，拥有上网软件、免费开户、购买 Modem 的全面服务，帮助您解决了上网过程中各个环节的问题，这也是《Internet 宝典》受到 Internet 迷极大欢迎的一个原因。

自此，从 Internet 入门到上网，我们已从一个观望者成为一名 Internet"网友"，下面就看您在 Internet 上的收获，就如同面对同样一道风景，各人自有不同的感觉，那么您在 Internet 上的感受如何呢?让我们在 Internet 上再见。





谱写属于自己的乐章——“糕饼舞”

■文/赵庆清

制作游戏音乐, 你可能需要先修以下课程:《读谱法》、《和声学》、《十二音体系理论》、《曲式学》、《作品分析》、《乐器声学》、《配器法》、《MIDI 技术标准 No. 1》……哇, 吓死人了! 各位看官, 这皆因上次关于“大苹果”的文章, PC 兔子认为“缺乏技术含量”, 故此笔者坚决改正错误, 在本文中大大增加深度。万一不幸淹死一两位读者, 请诸位冤鬼找 PC 兔子算帐——玩笑啦! 实际上, 电脑作曲需要的不是理论, 而是思想。现在已经有了从波形到音符的识别软件, 再加上早已问世的自动配器软件, 任何人都可以“哼”出一部交响乐来。

电脑中通用的音乐文件一般都是标准 MIDI 文件。虽然大多数音序软件都准备了自己独有的文件格式, 而且这些专用格式确实有自己的优点, 但为交流起来方便, 大多数音序软件同时都有对通用 MIDI 格式 (扩展名为 MID) 的支持。PC 机所用的音序软件中, 功能比较强、同时又比较普及的, 当属十二音体系公司 (Twelve Tone Systems) 出的“糕饼舞 (CAKEWALK)”软件。这里就以该软件为例, 介绍音序软件的使用方法。为方便学习使用, 这里特提供可使用 30 天的具备全部功能的专业级“Cakewalk Professional 3.0”演示版 (另有不限时的低级版本, 在购买某些型号的声霸卡时可由制作公司附赠)。

读者们一定发现, 我在某些地方用“作曲软件”, 而又在别的地方用“音序软件”, 这可绝不是故弄玄虚。“电脑作曲”往往有“电脑自动作曲”的含意, 所以“作曲软件”不仅是人们用来“点豆豆”的, 更是可以自动创作真正的电脑音乐的软件。而“音序软件”就是“将音符按要求排出顺序”的软件。人们用音序软件来作曲, 就象作家用文字处理软件打字、画家用绘画软件作图一样。今后再有机会, 笔者会向大家介绍电脑自动作曲软件。

CAKEWALK 是在 WINDOWS 中安装、使用的, 安装时运行 INSTALL. EXE 即可。程序安装的最后一步是询问 MIDI 输出设备, 视窗系统中可能会有多个 MIDI 输出设备, 比如声卡的 MIDI 输出, 上期介绍的 WINGROOV 软波表驱动等等, 若系统无 MIDI 输出设备也无妨, 软件会说无法发出声音, 但作曲功能照用不误。

CAKEWALK 使用很方便, 执行之后, 在“桌面”的上方是打开的文件名和工具条。工具条上, 除所有的 WINDOWS 程序必备的“文件 (File)”、“编辑 (Edit)”、“显示 (View)”、“设置 (Settings)”、“窗口 (Window)”等条目外, 还有 CAKEWALK 特有的“插入 (Insert)”、“实施 (Realtime)”、“标记 (Mark)”、“转向 (GoTo)”、“音轨 (Track)”这样一些条目。最常用的命令, 除工具条下面有图示 (工具) 条外, 更有“快捷键”可供非常熟悉软件的人使用。光标放在图示条上, 按住鼠标左键不放, 然后向左拉, 就可以将该条变成竖置的形式。这样一来能多放一排五线谱, 在制作多声部作品时是很重要的。笔者将它设置成游动的形式, 如此更节省视窗桌面的空间。

图示条自左至右、自上而下分别是:

时间/小节显示窗, 工具条中显示 (View) 栏内有“大时间”(Big Time) 项, 选中后可将该窗放大, (在演出时, 有个醒目的大时间窗显示是相当有益的)。

录/放/退操作窗, 与工具条中实施 (Realtime) 栏的第一组功能相同。紧接着的四个小方块, 分别是自动往返、记录模式、步进记录、同步方式, 与实施 (Realtime) 栏的第二组功能相同。再往后就是起点、终点的定位, 节拍速度, 调号/拍号等等。

图示条的最后有一张惊恐的脸, 取材自现代派的名画。万一哪个声道没有接到关闭信息, 就会一直响个不停。这张脸很形象化地表现出人们遇到此类情况时的心情。用鼠标左键点按一下这张脸, 他就会关闭所有的声音。因此, 该图标称为“闭嘴键”。

为节省篇幅, 这里不再逐条讲解 CAKEWALK 的具体使用方法, 只将最常用、最重要的地方加以说明。屏幕中占面积最大的部分是音轨和量尺窗 (Track/Measure)。左面的音轨窗中标记了声轨序列 (即第一列, 号码从 1 至 256。也就是说, 最多可编辑 256 个声部, 相当于八支最大的交响乐团用的总谱被码放在一起) 和音轨名称 (Name); 并给每一轨标记上通道号 (Chn), 从 1 至 16, 是 MIDI 标准所要求



的；哑音/正常(用M/对钩表示)、乐器号或乐器名(Patch)、音色库号(Bank)、音符数(Size)、音符偏移(Key+)、声道均衡(Pan)、音量控制(Vol)等等。右面的量尺窗按小节标记，有音符的小节就打上一个黑点，现在暂无音符而后面有音符的音轨用短横线表示。

在音轨和量尺窗(Track/Measure)的左半边，用光标选择想改变的数据，双击鼠标左键，可以直接写入数据，如音轨名称(Name)、音符偏移(Key+)、声道均衡(Pan)、音量控制(Vol)等。而另外一些则会打开一个子级窗口，在里面可以调整输出接口(Port)、通道号(Chn)、乐器号或乐器名(Patch)、音色库号(Bank)，还包括与此相关的设置(音色名与硬件设备有关，可在Configure中发现各种硬件型号以及相关的乐器名，一般采用General MIDI，即通用MIDI)。

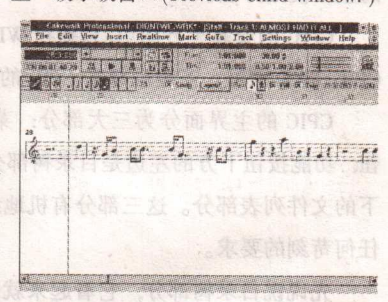
在音轨和量尺窗(Track/Measure)上，可以选择一个(或一组)音轨进行编辑操作。方法是在音轨序列号上需选中的音轨处单击鼠标左键，音轨序列号变成黑色表示被选中(完全可以选中若干个音轨)。然后在相应的音轨量尺上单击鼠标右键，将打开一个新的菜单，自上而下分别是钢琴滚筒(Piano Roll)、事件一览表(Event List)、控制(Controllers)、五线谱(Staff)、歌词(Lyrics)组；插入音轨(Insert Track)、删除音轨(Delete Track...)组；独奏(Solo)、取消(Un-Solo)组；原样复制(Clone)、消除(Kill)、擦除(Wipe)组。要注意的是这些全部是对整轨而言的。如果需要在某轨的某时间处做一件事，就必须选择工具条中的"插入(Insert)"栏。

现在可以试着作一首曲子。在"文件(File)"中选择"New..."，程序要求选择一种配器(从三重奏到整个交响乐团，从古典室内乐到现代摇滚)，比如说交响乐团(Orchestr)，它会把乐队配器预先写明，根据它们就能写出标准总谱了。任意选择一轨，点鼠标右键，再选五线谱(Staff)，打开五线谱记录方式后，就可以用鼠标直接"点豆"了。这里也有一条工具条，与绘画工具软件差不多，可以自己用用试试。

别忘了调号、拍号。好在五线谱方式中也可以决定这些，同时又将谱号也定下来。找到方案(Layout)键，单击鼠标左键，可以选择谱号，计有高音(Treble)、低音(Bass)、大谱表(Treble/Bass)、中音(Alto)、次中音(Tenor)、低八度高音(Octave—Treble)六种。工具条左边有标记、画笔、删除、放音键，各有相应的作用，可谓一目了然。接着是音符选择，一次选择的音符，可以反复使用，直到需更换音符为止。

最长的音符是全音符，最短的音符是三十二分音符的三连音。MIDI中实际上是把音长按基本单位再细分来计数的。能将音长分到多细也是衡量音序软件的性能之一，CAKEWALK最多可将四分之一音符细分成480段(一般分到120段就足够了)，属于最高级的一类软件。但是，若还需要更长的音或不在量化值之内的该怎么办呢？先将一个音点上，然后光标移过来单击鼠标右键，就会打开一个子级窗口，其中可以细致地更改音符的所有指标，如长度、音量、音高、位置等等。下面将快捷键加以介绍，供使用参考。

快捷键	功能
F1	帮助(Help)(与上下文相关context-sensitive);
ALT+F1	撤消(Undo);
F2	复制(Copy);
CTRL+F2	剪切(Cut);
SHIFT+F2	粘贴(Paste);
CTRL+SHIFT+F2	粘贴到一轨(Paste To One Track);
SHIFT+F3	步进录制(Step record)
CTRL+F4	关闭子级窗口(Close child window);
ALT+F4	退出(Exit);
F5	转向(GoTo)时间(Time);
F7	转向(GoTo)起点(From);
F8	转向(GoTo)结尾(Thru);
F9	以当前位置为起点(From=Now)
F10	以当前位置为终点(Thru=Now)
CTRL+O	打开文件(Open)
CTRL+S	保存文件(Save)
CTRL+Z	撤消(Undo)
CTRL+A	重做(Redo)
CTRL+C	复制(Copy只复制剪切板/对话窗中的文本)
CTRL+X	剪切(Cut只复制剪切板/对话窗中的文本)
CTRL+V	粘贴(Paste只粘贴复制剪切板/对话窗中的文本)
CTRL+SHIFT+V	粘贴到一轨(Paste To One Track)
CTRL+TAB	下一级子级窗口(Next child window.)
SHIFT+CTRL+TAB	上一级子级窗口(Previous child window.)



电脑音乐创作，既可以一轨一轨地点也可以一组一组地画。笔者的经验，是先作节奏声部，再作和声、伴奏声部，最后才是主旋律声部。节奏一般都是多次重复的，可以充分发挥电脑编辑的"剪切、粘贴"功能，CAKEWALK最多允许999次反复，无论如何也足够了。有了节奏，就容易加入和声、伴奏，辅料都配齐了，还愁大菜难烧么？

编后：很早就想找一个简便易用的"谱曲"软件，我们的电脑音乐人赵老师推荐的这个"糕饼舞"正合我意。对了，如果配合上期杂志介绍的"软"波表驱动程序一同使用，那效果就完美了！

编辑/PC兔子



Compu Pic——图像管理的好帮手

■文/Viking

不知各位 PC 玩友是否也象我一样喜欢收集各种精美的电脑图片? 这种爱好已经成为我的“陋”习、硬盘的烦恼。图片的管理并不容易,仅靠 DOS 下那些个小儿科工具(SEA 除外)往往捉襟见肘,而在 WINDOWS 下的那些专业图像处理软件又太大,使用起来十分不便。直到我拿到 PHOTODEX 公司出品的 Compu Pic Viewer(以下简称 CPIC),这些烦恼才一扫而光。

CPIC 这个小巧的工具软件提供了从看图、抓图到文件管理、图像索引等内容广泛的功能。它能处理包括 BMP、GIF、JPG、PNG、PCC、PCD 等大部分流行的图形格式,也可以播放 WAV、MCI、MIDI、AVI、MOV、MPEG 等多媒体格式文件(前提是已在视窗环境下安装了相关的设备驱动程序),同时它还可以显示文本文件、WINDOWS 的帮助文件及二进制文件。在浏览之余,你可以借助 CPIC 进行文件、图像管理,如制作预览图、图库索引和图像调整等。为帮助更多的朋友与我分享个中滋味,下面我就介绍一下 CPIC 的主要使用方法。

CPIC 的安装十分简单,只要在 WINDOWS 环境下执行 CPIC.EXE 即可。安装后双击 CPIC 的图标即可运行。

CPIC 的主界面分为三大部分: 菜单栏下面的功能按钮,功能按钮下方的左边是目录树部分,右边是当前目录下的文件列表部分。这三部分有机地结合起来,能胜任你任何苛刻的要求。

先说说目录树部分,它看起来就像是一个 WINDOWS 95 拷贝,目录呈树状向下展开,分为本地计算机、驱动器及目录三个层次。每个目录用一只文件夹表示,文件夹上有“+”号的说明它还有子目录,可以向下延伸。在这里你可以进行驱动器及目录切换,还可以一次选定不同驱动器中的多个目录,让右边的文件列表同时显示这些目录中的所有文件,这为我们进行图像管理提供了良好的访问性。

文件列表部分则是需要你操作的具体对象,CPIC 分三种形式显示文件: 文件列表(FILE LISTING)、图标预览(ICON THUMBNAILS)、平铺预览(TILE THUMBNAILS)。三种方式各有千秋,文件列表无法预览但可以在一屏上显示更多文件;平铺预览可以为图形文件生成比较大的预览图像但占屏幕空间大;图标预览则是前两种形式的一种折衷。CPIC 可以自动识别文本文件、可执行文件及它所支持的图形文件。这些文件通过鼠标双击便可执行或观看。

功能按钮是 CPIC 操作中最关键的部分,按钮一共有十个,从左到右分别是:退出(EXIT)、观看(VIEW)、展示(SHOW)、排列展示(MAXISHOW)、图像索引(PICT-DEX)、墙纸(WALLPAPER)、文件排列(FILE LIST)、建立预览(CREAT)、删除(TRASH)、帮助(HELP)。按钮不多,但覆盖了很大的应用面。让我们走马观花般的浏览一下它们的功能。

退出按钮

关闭 CPIC 并返回 WINDOWS 环境。

观看按钮

调出你选定的图形文件,以全屏模式观看。在观看时单击鼠标右键会在鼠标箭头边出现一菜单:第一项是文件(FILE),此项可以对正在观看的图形文件进行存储、改名、





删除、打印等操作。第二项是编辑 (EDIT)，可以与 WINDOWS 剪贴板进行数据传送。第三项是图像 (IMAGE)，这项功能组中包括图像校准 (ADJUST)，可以调整图像的亮度(BRITE)、对比度(CONT)、颜色(COLOR)、色调(HUE)、黑(BLK)、白(WHT)及伽马值(GAMMA)。还可以对图像进行 90 度、180 度、270 度的旋转 (ROTATE)，同时还能重定义图像大小 (RESIZE)。另外也可以对图像进行黑白、256 色、真彩、灰度之间的转换(CONVERT)。第四项是观看设置 (VIEW)，用于在观看时进行图形放缩 (ZOOM IN / OUT)、比例设置(SCALE)等等。第五项是选项(OPTION)，主要设定一些在显示时的特征，如菜单是利用鼠标右键激活还是永久性的排列在屏幕顶端等。第六项是帮助(HELP)，可以给你操作上的提示。

展示按钮

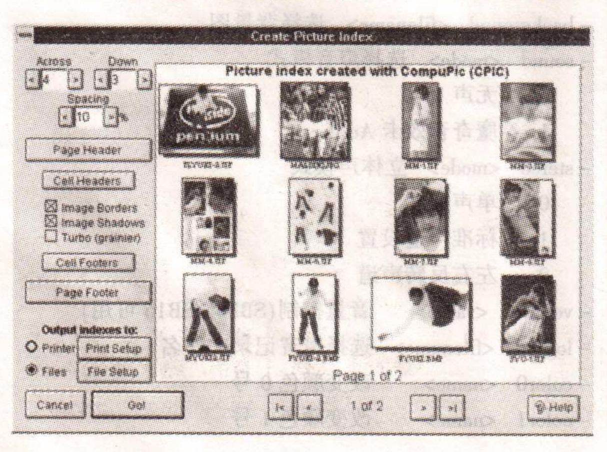
对选定的图形文件或选定目录下的所有图形文件进行幻灯式的循环展示，展示时按顺序一张一张显示。

排列展示按钮

功能与展示按钮大体相同，不同的是在展示时图像缩小，按顺序在同屏一次显示几张图像。

图像索引按钮

这是 CPIC 中极富特色的一个功能。它能把选定文件按一定比例缩小后集中到一张或几张索引图像文件中。虽然 DOS 下的 SEA 也有此功能(按 F4 键)，可功能远远比不上 CPIC 的图像索引。点取按钮后出现一对话框，在对话框的右边大部分是索引图像文件的预览，左边是生成图像索引文件的一系列操作项：上边是控制一幅图像索引文件上有多少行 (ACROSS)、列 (DOWN) 以及缩小图单元之间的



间隔(SPACING)，然后是页面题头(PAGE HEADER)，它可以设置题头的内容、字体、颜色、大小、阴影等。还有单元题头 (CELL HEADER)，它设置每个缩小图单元题头的相关内容，与页面题头作用相同。单元题头下面是边框(IMAGE BORDES)、阴影(IMAGE SHADOWS)快速(turbo)这三个复选框，它们控制着缩小的图形单元有没有边框及阴影及是否用生成速度快但会出现斑点的快速模式。它们的下面是单元注脚 (CELL FOOTER) 及页面注脚 (PAGE FOOTER)，它们负责控制注脚的相关内容。最后还可以选择图像索引的背景色是黑(BLACK)、白(WHITE)还是灰(GRAY)。

墙纸按钮

把当前选定的图像以平铺 (TILE) 或中心 (SINGLE) 形式作为墙纸，或移去墙纸(REMOVE)。

文件列表按钮

可将文件列表部分中的文件排列形式在文件、图标预览和平铺预览之间进行切换。

建立预览按钮

为当前目录下或选定的图像文件创建预览，创建工作将在幕后 (BACKGROUND) 进行。想停止的话在选项栏选择 LIST/STOP CREAT THUMBNAILS，若想删除预览，则在选项栏选择 LIST/REMOVE THUMBNAILS。

删除按钮

其功能是删除选定的文件或目录。

帮助按钮

调出 CPIC 的帮助文档。

另外，在运行了 CPIC 之后将其最小化，然后按 PRINT SCREEN 键即可进行抓图，之后 CPIC 会将截取的图形直接调入处理，你可以单击鼠标右键对它进行操作。

CPIC 分 16 位及 32 位版本，前者可用于 WIN3.X/WIN95，后者适用于 WIN95。以上我们简单讨论了 CPIC 的一些主要使用方法，CPIC 还有许多功能特色，但由于篇幅所限，我就只谈到这里，而其中的奥妙就交给你去体会吧！

分享版限制：可正常全功能使用 15 天，此后显示及处理图象时总会显示注册提示，处理后的图象无法存盘。如果您觉得该软件值得使用，请向软件作者注册。

编辑/PC 兔子



Gameboy 模拟器

■文/冬石

我们的模拟器之旅已经走了很久，为什么现在才介绍这么一个“小东西”呢？其实对于这种GB手掌机的模拟直到下面我们将要介绍的版本为止效果都不是太理想。有一天，一位玩过真正的GB机的朋友来作客，当他试过我手头这只最新的“GameBoy”后大加赞誉，同时还在GB模拟器上大玩《魂斗罗》，把我那些精彩的CD游戏统统抛到了一边。这只“GameBoy”真的令人那么着迷吗？

由 Marcel de Kogel 发布的 DOS 版本 VGB 0.8b1 的确提供了空前的模拟真实度。图象逼“真”(真的GB)，音乐动人(当然得有声霸卡)。这是一个保护模式下运行的程序，可以直接在 Windows 或 OS/2 下运行，或者借助软件包提供的 DPMI 接口程序在 DOS 下使用。

软件正常使用的系统要求如下：

486DX-33 (推荐 486DX2-66 以上)

VGA 显示系统

Adlib/SB 系列(兼容)声卡

支持游戏杆控制

软件包中提供有以下文件：

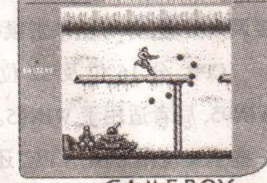
VGB-DOS.EXE	主程序
VGB-DOS.TXT	说明文件
VGB-DOS.GIF	背景图片，可用任何256色320×200非交错模式GIF87A图片替代
KEYS.EXE	更改键盘控制布局的工具程序
CWSDMI.ZIP	DPMI 接口程序，在DOS下运行VGB时必须，应事先将其解压释放

如果读者可以使用国际互联网，您可以到如下网址下载此软件：

http://www.freeflight.com/fms/VGB

预设控制键：

光标键	移动
L-Alt	按钮 A
L-Ctrl	按钮 B
L-Shift	开始[Start]
Z	选择[Select]



特殊功能键：

F1-F4	开关1-4声道
F5	音响开关
F8	暂停并清屏幕(老板键)
F9	暂停
F11	减小音量(只能用于SBPro/SB16)
F12	增大音量
左右 Alt+Ctrl	重启动 GameBoy
ESC/F10	退出模拟器

本模拟器提供了大量的可用户化操作，根据不同的命令行参数可以定义不同的性能。这些命令行要注意大小写，其中 <> 表示其中的内容是必须的参数，[] 表示其中的内容是可有可无的。使用时这些括号都不必加上，同时注意空格分隔各个参数。它们的简单解释如下：

-help 显示命令行帮助信息

-ifreq <frequency> 选择中断频率，数字越大速度模拟器运行越快

-verbose <level> 设定除错信息提示方式：

0 - 不显示　　1 - 启动时显示初始化信息

2 - 写入错误　　4 - 错误的 CPU 操作

8 - 内存页切换

-vperiod <period> 设置 VBlank 中断持续时间

-uperiod <period> 设置每屏刷新次数

-cheat <GG code> 使用 GameGenie 秘技

-delay/-nodelay 屏幕刷新延迟开关

-crc/-nocrc 是否校验游戏映像文件的 CRC

-video <mode> 选择图象显示模式

0 - 320x200 带背景图

1 - 320x200 无背景图

2 - 360x144 全屏显示

3 - 180x144 全屏显示

4 - 256x200 带背景图

5 - 256x200 无背景图

注意模式2-5可能与一些VGA显示系统不兼容

-background <filename> 选择背景图

-sound <mode> 选择声音模式

0 - 无声

1 - 魔奇音效卡 Adlib

-stereo <mode> 立体声模式

0 - 单声道

1 - 标准声道设置

2 - 左右反转声道

-volume <value> 音量控制(SBPro/SB16可用)

-logsnd <filename> 选择声音记录文件名

-color0 <name> 改变颜色0号

-color1 <name> 改变颜色1号



- color2 <name> 改变颜色 2 号
- color3 <name> 改变颜色 3 号
- backgroundcolorX 改变背景颜色
- spritecolorX 改变角色颜色
- windowcolorX 改变窗口颜色
- colorscheme <scheme> 选择预定义或用户定义的颜色表
  0 – 灰 1 – 绿 2 – 黄/蓝
  3 – 高亮绿 4 – 黄 5 – 琥珀色
- backgroundcolorscheme 选择背景颜色表
- spritecolorscheme 选择角色颜色表
- windowcolorscheme 选择窗口颜色表
- definecolorscheme <c0> <c1> <c2> <c3> 定义用户颜色表, 0 – 127 保留, 128 – 255 可用
- brightness <value> 亮度调整 – 100 到 100 定义最黑到最亮
- backgroundbrightness 设置背景亮度
- spritebrightness 设置角色亮度
- windowbrightness 设置窗口亮度
- swapbuttons <flags> 设置按键交换
  0 – 不交换
  1 – 交换游戏杆按钮
  2 – 交换键盘按钮
  3 – 交换上述两种设备的按钮
- autoa <mode> 设置 A 钮连发特性
  0 – 单发
  1 – 连发
- autob <mode> 设置 B 钮连发特性
  0 – 单发
  1 – 连发
- keys <string> 改变键盘布局, 其字符串由 KEYS. EXE 给出

参数 – colorX 中 X 可用的参数如下: black, blue, green, cyan, red, magenta, brown, gray, dkgray, dkblue, dkgreen, dkcyan, dkred, dkmagenta, yellow, orange, pink, white。您也可以用#RRGGBB 方式指定颜色的 RGB 三色比例值。如 – color0 #AA0055 指定 0 号颜色为棕色。

VGB 模拟器还可以将游戏中的音乐保存到指定文件中, 关于该文件的详细格式请参考软件包中的文档。VGB 在执行时会自动载入 VGB – DOS. CFG 及卡带设置文件 (如果上次使用了 DKONG. GB 则用 DKONG. CFG), 这个文本文件记录有关的参数设定, 您可以随意修改。

了解了以上功能, 在运行时只要使用 "VGB – DOS 游戏映像文件名" 这个命令行就可以玩 GB 游戏了。

编后公告板

专辑软盘目录:

FCGM9609

1. 反病毒软件 F – PROT 2. 24a
2. 多媒体浏览软件 QV 1. 03
3. 中英文文件阅读软件 GBLIST 1. 5
4. ARJ 加密文件破解程序 BRKARJ
5. CD 音碟播放程序 [C 源码] CD PLAY

FCGM9610

1. VESA 2. 0 显示接口标准扩展软件 SDD 5. 3 [UNIVBE]
2. 苹果 Ⅱ/Ⅱc/Ⅱe 超级模拟软件 ApplePC 2. 52 [DOS 版]
   苹果磁盘映像文件:
   Apple DOS 3. 3 磁盘操作系统
   Apple Pro DOS 磁盘操作系统
   黑色巫术 游戏
   极地之狐 游戏
   死亡潜航 游戏
   F – 15 战鹰 游戏
   Dazzle Draw 绘图软件
   及其它映像文件。
3. 软件手册
   ApplePC 中文使用手册
   Pro DOS 中文使用手册

FCGM9611

1. ZIP 加密文件破解程序 FZC 1. 04
2. 世嘉五代模拟器 GENEM 0. 15
   音速刺猬游戏映像文件
3. 世嘉手掌机模拟器 MASSAGE 1. 5
   世嘉赛车/双截龙游戏映像文件
4. "夜贼" 病毒疫苗 1150VS. COM
5. ApplePC 常问问题集

FCGM9612

1. 反病毒软件 F – PROT 2. 25 (12. 06)
2. 任天堂模拟器 (WIN 3. X/WIN95)
   魂斗罗/坦克大战游戏映像文件
3. 游戏巫师 32 位分享版
4. 仅占 6KB 内存的鼠标驱动程序
5. VTTE 1. 0 功能演示源文本

FCGM9701

1. 动画 GIF 构建器 GIFCON
2. 看图圣手 SEA 1. 2c
3. "游戏研究" 源程序文本 V1& V2

FCGM9702

1. 超任模拟器 VSMC
   PACMAN 游戏映像文件
2. 系统管理程序 LIST
3. "软" 波表合成器 WinGroove
4. "游戏研究" 源程序文本 V3

FCGM9703

1. CPIC 图象管理软件
2. STOOL 上期超任映像文件格式转换工具
3. GameBoy 模拟器及游戏映像文件
4. Win95 系统 IOS. VXD 升级程序
5. 游戏研究源程序 V4

邮购事项:

外地读者购买专辑盘请通过邮局汇款到编辑部, 地址见目录页。每期连邮费 10 元, 在汇款单附言栏中注明需要哪一期专辑软盘。

如果直接到编辑部购买, 每期 6 元。

编辑 /PC 兔子





土星专用手柄

SS Majoris AI



■文／风雷

还记得两三年前，看到港台游戏杂志上介绍的一种超任手柄可以把出招记录下来，然后游戏时直接按必杀键就能出招了，那时真是羡慕的不得了。虽说本人玩格斗游戏还没有笨到不会出个必杀技什么的，但这样的好东西还是让我日思夜想。现在市面上出了一种土星专用的手柄，名叫 SS Majoris AI，是由日本的 GAME SORCE 公司推出的(但 Made in China)。它不仅有土星手柄原有的操纵键，还有 5 个特色键 END、AUTO、TEACH、MEM.、MODE 及程序键 I、II、III 和用于赛车游戏的驾驶舵，还有一个液晶显示面板。这个手柄具有必杀技编程、调节灵敏度、慢动作、连发等功能，是我见过的最豪华的手柄。为了圆梦，我立刻买了一个，经过苛刻的测试，它没有令我失望，同样也不会令格斗游戏或赛车游戏迷失望。由于手柄的功能繁多，且说明书全为英文，给广大玩家带来许多不便，在此我现个丑，介绍一下这种手柄的使用方法。

一、安装

该手柄第一次使用前需要打开手柄后面的电池仓，装入一节大纽扣电池。然后将手柄插入主机接口，这时液晶面板上的所有点都将显示，大约 4 秒钟后，面板上出现“AI system”字样，按任意键进入游戏模式，面板左下角显示“Play”。

二、手柄的操作模式：

1. 游戏模式：

在游戏中使用的模式，液晶面板在左下角显示“PLAY”。在此模式下，所有的按键与普通土星手柄一样并可以显示在液晶面板上。

2. 驾驶模式：

这是一个专为赛车游戏设计的特殊系统。利用驾驶舵操纵汽车的转弯、但需要设定加速、刹车等键。

3. 四种特色模式：

连发模式(AUTO)、编程模式(TEACH)、记忆模块选择模式(MEM.)和特别模式(MODE)。

三、使用方法

1. 必杀技编程

在游戏模式中，按 TEACH 键，然后再按程序键 I 或 II、III 来选择将按键过程记忆在 1 或 2、3 区中。接下来就可以输入必杀技的按键过程了，注意要输入正确。可以连续输入，也可以一下一下地输入，液晶面板上会有相应键的显示。这种手柄共有 18 个存储块，每个存储块都有 3 个区，每个区可以存储的按键过程最大为 17 下。当一个区的编程完毕，按 END 或 TEACH 键记忆并结束。在游戏中按 I 或 II、III 键即可直接使出。只要不取出电池，就可以一直存储在存储块中。

2. 执行编程的时序

手柄在执行编程的必杀技时会按两种时序进行：快(FAST)和真实(REAL)。大部分必杀技都用快时序，如升龙拳。真实时序会按照编程时输入的真实时间执行。切换这两种模式时先按 MODE 键，然后按下键选到特别模式(S. MODE) 5，按左右来选择快(FAST)或真实(R. T)。最后按 END 键返回游戏模式。

3. 如何选择存储块

按 MEM. 键进入存储块选择模式，再按上下键选择想要的块，液晶面板上部有块号提示，最后按 END 键选定存储块返回游戏模式。

4. 如何开启和关闭连发

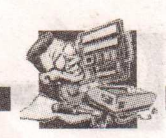
在游戏模式下按一次 AUTO 键进入连发设置模式，按下想要连发的键，这时液晶面板会显示当前为连发的键，再按一下会不显示，显示标明为连发，不显示为单发。选定后，按 END 键返回游戏模式。

5. 如何设置连发速度

按 MODE 键进入特别模式，用下键选到特别模式 2，用左右键选择连发速度，往右是快，往左是慢。选定后按 END 键返回。

6. 如何设置慢动作频率

按 MODE 键进入特别模式，用下键选到特别模式 3，用左右键选择慢动作频率，往右是快，往左是慢。选定后按 END 键返回游戏模式。



注意：当慢动作开启时，编程模式及驾驶模式均无效。

7. 如何设置方向键的灵敏度

按 MODE 键进入特别模式，用下键选到特别模式 4，用左右键选择灵敏度。D 是灵活，适用于格斗游戏，它使出招更容易。N 是普通。L1 和 L2 是慢一、慢二，适用于 RPG 和动作游戏。最右边是四方向，只有四个方向：上下左右。选择完毕后，按 END 键返回游戏模式。

8. 如何运用真实驾驶系统

真实驾驶系统主要是模拟驾驶环境。其主部件是围着方向键的驾驶舵。当按一次加速键后，系统会自动加速，便不用再按了。当转弯到一定幅度时，系统会自动刹车，以便于甩尾转弯。也许你会认为这样做并不能体现赛车游戏技术性，是一种傻瓜式的驾驶，但使用驾驶舵时的感觉实在是太棒了，我可抵御不了这种诱惑。

在使用真实驾驶系统之前，需要设定加速、减速、上档、下档，设定发动机在前或后。如果玩游戏时觉得操纵不够灵活的话，则需要调节手柄的灵敏度。

设定按键：

首先按 MODE 键进入特别模式，按一次上键选到特别模式 1。液晶面板上显示“BUTTON ACCEL =”，这时按下想要设为加速的键，如果不要自动上下档，可以按 START 键关闭。设完加速之后，再按一下上，面板出现“BUTTON BRAKE =”，发动机在前(ENGINE FRONT)或后(REAR)，方向盘的灵敏度（ <> SENSI H 是高，N 是普通，L1 L2 L3 是慢 1、2、3)，最后按 END 键。这时面板上会显示一个方向盘，然后就可以用真实驾驶系统进行游戏了。驾驶时转动驾驶舵控制方向。如要退出真实驾驶模式，按两次 MEM. 键即可。

四、驾驶技巧

1. 大部分赛车游戏，例如《世嘉拉力》、《梦游美国》，应当把上档、下档设为没有(按 START 键)；发动机设为在前 (ENGINE FRONT)；方向盘灵敏度设为普通(N)或慢 1(L1)。

2. 在《湾岸赛车》中，将刹车键设为没有（按 START 键)；发动机设在前；灵敏度设为慢 1 或慢 2；手动刹车。

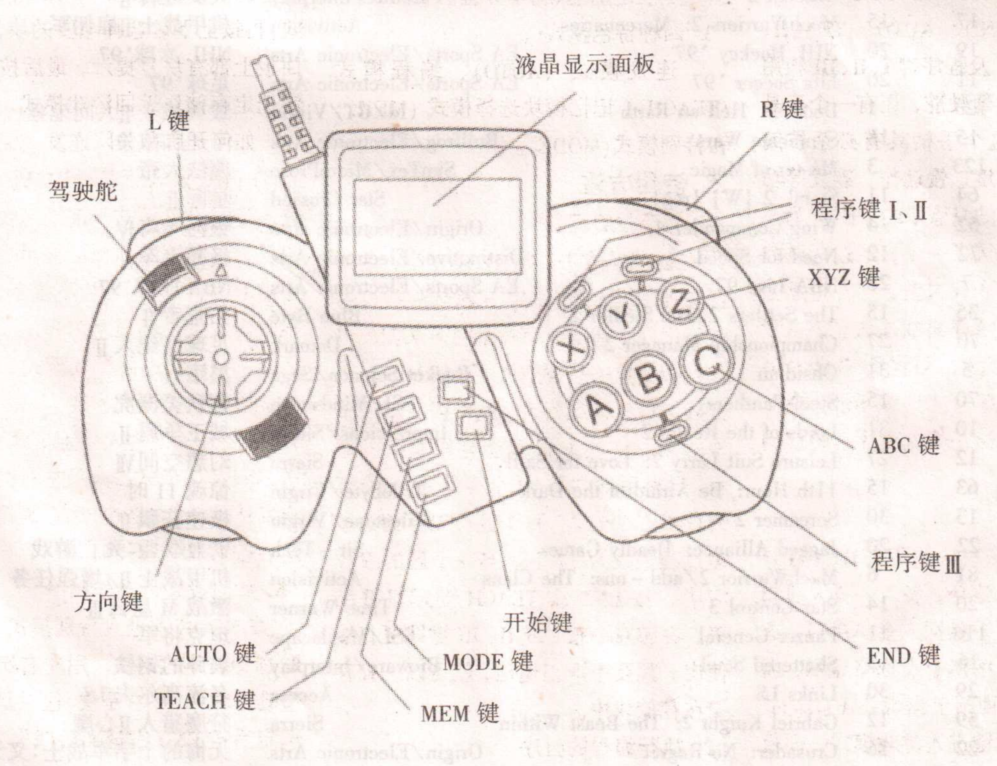
3. 当发动机设为在前时，汽车在转弯时会自动停止加速以减速。如果想要车再跑一快点，可以把发动机设为在后。

4. 如果在驾驶中发现车转弯时太滑，而灵敏度已经设为最低，此时可以把刹车键设为没有(按 START 键)。

5. 当上档和下档键已经设过，并且在游戏中选手动变档，那么当汽车转弯时会自动下一档，而直行时会自动上一档。

看了我的介绍，你是不是对这款“SS Majoris AI”手柄的强大功能有了一定认识?PS 的玩家不要着急，GAME SORCE 也推出了同样的 PS 手柄，除了手柄的原始按键不同外，使用方法是相同的。

编辑/AWEI





尖端100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端100",把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势,希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

符号说明:* 新上榜 ^ 名次上升 - 空缺 {W}视窗版 {O}OS/2版 {reg}注册版

另 注:中文译名为暂译,有些游戏尚未有合适的译法,所以暂时空缺中文译名。

1997年2月17日第8周　　编辑/PC兔子

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	6	1	Diablo {W}	Blizzard	恐惧
2	2	12	1	Command & Conquer: Red Alert	Westwood/Virgin	红色警报
3	3	50	1	Civilization 2 {W}	MicroProse	文明Ⅱ
4	4	13	4	Heroes of Might & Magic 2	New World	魔法门英雄无敌Ⅱ
5	5	12	3	Master of Orion 2: Battle at Antares	MicroProse	魔法大帝Ⅱ
6	6	29	1	Quake {reg}	Id/GT	雷神之锤
7	7	63	2	Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ/增强任务
8	8	41	2	Duke Nukem 3D {reg}	3D Realms/FormGen	毁灭公爵
9	10^	13	9	Tomb Raider	Core/Eidos	古墓丽影
10	9	60	3	Galactic Civilizations 2 {O}	Stardock	银河文明Ⅱ
11	11	8	10	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	战斗考验
12	12	73	1	Command & Conquer/Covert Ops.	Westwood/Virgin	命令与征服/隐密行动
13	13	21	6	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	上古卷轴:匕首雨
14	14	18	10	Avarice: The Final Saga {O}	CSS/Stardock	贪婪:最终传说
15	15	30	6	World Circuit Racing/F1: Grand Prix 2	MicroProse	劲爆方程式Ⅱ
16	17^	9	16	Privateer 2: The Darkening	Origin/Electronic Arts	银河飞将私掠者Ⅱ黑暗降临
17	16	72	6	Heroes of Might and Magic	New World	魔法门英雄无敌
18	18	49	5	Descent 2	Parallax/Interplay	天旋地转Ⅱ
19	19	17	15	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	机甲战士Ⅱ雇佣军
20	20	19	20	NHL Hockey '97	EA Sports/Electronic Arts	NHL冰球'97
21	21	11	20	Fifa Soccer '97	EA Sports/Electronic Arts	足球'97
22	26^	123	1	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	毁灭战士Ⅱ人间地狱
23	22	15	18	Syndicate Wars	Bullfrog/Electronic Arts	辛迪加战争
24	23	123	3	Master of Magic	SimTex/MicroProse	魔法大帝
25	25	64	11	Stars! 2 {W} {reg}	Star Crossed	星际Ⅱ
26	24	52	4	Wing Commander 4	Origin/Electronic Arts	银河飞将Ⅳ
27	28^	72	12	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	极品飞车
28	34^	7	28	NBA Live 97	EA Sports/Electronic Arts	NBA篮球'97
29	27	35	15	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	拓荒者Ⅱ
30	37^	70	27	Championship Manager 2	Domark	足球经纪人Ⅱ
31	40^	5	31	Obsidian	Rocket Science/Sega	黑曜石
32	30	70	15	Steel Panthers	SSI/Mindscape	钢铁美洲虎
33	31	10	31	Lords of the Realm 2	Impressions/Sierra	城王争霸Ⅱ
34	29	12	27	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!	Sierra	幻想空间Ⅶ
35	32	63	15	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	惊魂11时
36	36	13	30	Screamer 2	Milestone/Virgin	极速狂飙Ⅱ
37	38^	22	20	Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	铁血联盟:死亡游戏
38	33	81	6	MechWarrior 2/add-ons: The Clans	Activision	机甲战士Ⅱ/增强任务
39	35	20	14	Star Control 3	Time Warner	激战M星云Ⅲ
40	41^	116	11	Panzer General	SSI/Mindscape	坦克将军
41	43^	16	13	Shattered Steel	Bioware/Interplay	破碎的钢铁
42	39	29	30	Links LS	Access	名流高尔夫LS
43	42	59	12	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	狩魔猎人Ⅱ心魔
44	44	22	26	Crusader: No Regret	Origin/Electronic Arts	无悔的十字军战士:义无反顾



45	52^	22	28	CFS Poker {O}	CFS Nevada	CFS 扑克
46	55^	15	46	Broken Sword/Circle of Blood {W}	Revolution/Virgin	断剑/血色大厅
47	53^	5	47	M. A. X.	Interplay	–
48	46	112	1	Descent {reg}	Parallax/Interplay	天旋地转
49	48	27	36	The Pandora Directive	Access	潘多拉密令
50	50	98	8	X – COM 2: Terror f. t. Deep	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅱ深海幽魂
51	57^	64	17	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	蚯蚓
52	45	63	25	Capitalism	Enlight/Interactive Magic	大资本家
53	47	162	2	SimCity 2000	Maxis	模拟城市 2000
54	51	63	21	The Dig	LucasArts	异星探险
55	69^	10	55	Steel Panthers 2: Modern Battles	SSI/Mindscape	钢铁美洲虎Ⅱ现代战争
56	54	148	1	U. F. O. /X – Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	幽浮:未知的敌人
57	64^	25	10	Z	Bitmap Brothers/Renegade/Virgin	终极战场
58	62^	122	1	Galactic Civilizations/Shipyards {O}	Stardock	银河文明/船坞
59	67^	117	4	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	魔兽争霸
60	59	135	3	Tie Fighter/add – on	LucasArts/Virgin	钛战机/增强任务
61	60	58	29	Monopoly	Westwood/Virgin	强手
62	65^	6	62	Stellar Frontier {O}	SolarSystems	星系边缘
63	63	45	29	Zork Nemesis	Infocom/Activision	魔域反扑
64	58	124	5	Colonization	MicroProse	殖民帝国
65	81^	3	65	Rocket Jockey	Sega	–
66	56	47	26	Fantasy General	SSI/Mindscape	魔幻将军
67	49	6	49	RAC Rally Championship	Europress	世界汽车拉力赛
68	70^	33	56	You Don't Know Jack {W}	Berkeley	–
69	80^	10	69	Creatures {W}	Cyberlife/Warner/GT	生物
70	76^	9	70	Destruction Derby 2	Psygnosis	毁灭大赛车Ⅱ
71	66	176	2	Master of Orion	SimTex/MicroProse	猎户座之王
72	85^	66	8	Hexen: Beyond Heretic	Raven/Id/GT	超越法师
73	74^	114	6	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Origin	银河飞将Ⅲ
74	68	104	2	Dark Forces	LucasArts/Virgin	死星战将
75	71	8	64	Wages of War {W}	New World/3DO	雇佣军
76	77^	31	28	Close Combat {W}	Atomic/Microsoft	–
77	75	94	10	Full Throttle	LucasArts	极速天龙
78	61	75	4	Star Emperor {O}	Stardock	星际帝国
79	78	10	65	Phantasmagoria 2: Puzzle of Flesh {W}	Sierra	幽魂Ⅱ
80	72	44	31	Anvil of Dawn	DreamForge/New World	黎明之砧
81	84^	152	11	Myst {W}	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	神秘岛
82	79	9	58	Nascar Racing 2	Papyrus/Sierra	云斯顿大赛车Ⅱ
83	87^	7	83	Discworld 2: Missing Presumed...!?	Psygnosis	阿达魔法师Ⅱ
84	86^	216	1	Civilization/CivNet	MicroProse	文明/网络版
85	73	20	63	Monster Truck Madness	Microsoft	疯狂大脚车
86	82	69	22	Ascendancy	Logic Factory/Virgin	优势
87	92^	118	14	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	运输大亨/豪华版
88	94^	10	59	Neverhood	Dreamworks	泥人骑士
89	90^	4	75	Magic The Gathering: Battlemage	Acclaim	–
90	–^	1	90	Age of Sail	Talonsoft/Empire	航海时代
91	–^	188	6	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	叛变克朗多
92	99^	2	92	Realms of Arkania 3/Das Schwarze Auge 3	Sir – Tech	阿卡尼亚传奇Ⅲ
93	100^	16	63	3D Lemmings	Psygnosis/Sony	北极旅鼠大逃亡 3D
94	88	41	39	Conquest of the New World	Quicksilver/Interplay	新世界征服者
95	83	35	41	AH – 64D Longbow	Origin/Electronic Arts	长弓阿帕奇
96	98^	23	28	Deadlock {W}	Accolade	死锁
97	95	17	62	F22 Lightning 2	Novalogic	F22 闪电Ⅱ
98	93	173	6	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	疯狂大楼
99	96	4	92	Over the Reich	Big Time/Avalon Hill	进军德意志
100	–^	1	100	Flying Corps	Rowan/Empire	飞行大队



电玩点将榜

这月时值过年，正是游戏玩家大显身手的时候，随着正版游戏的大量上市，玩家可选择的范围也大大增加了。有些新游戏像《银河飞将》、《古墓丽影》等也悄悄走上了排行榜。

但《仙剑》还在榜首上岿然不动，《命令与征服》也还是那样紧紧跟随着《仙剑》的脚步，我想这个现象短时间内恐怕很难改变。不过，引起我们关注的是，同为RPG的《金庸群侠传》正在悄悄赶上来，从上月的小荷才露尖尖角到这月的稳稳占据前三名，已经是一个不小的进步，希望它再接再厉，能有更大的进步。

《三国演义Ⅱ》和《三国Ⅴ》谁更好一些的争论也许的确该结束了，至少从点将榜上看是这样的。《三国演义Ⅱ》近两月来在榜上牢牢占据着一席之地，而《三国Ⅴ》从诞生起就没怎么出现在榜上。也许玩家们还是更偏爱国人自己的作品吧。假如有一天日本公司的三国类游戏全部销声匿迹的话，三国迷们会怎么想呢？

点将榜采取每周投票方式，凡投票参加点将榜统计工作的读者，将在每周获得一次抽签中奖的机会。获奖者将免费获赠从当月起一年份的《家用电脑与游戏机》杂志及其它礼品。如果您有幸多次获奖，那么赠阅的杂志将向后累计追加12期。本期点将榜的幸运读者是：

周　昱　南京

程　军　北京

蓝　枫　云南

阎　钊　北京

各位只要寄出一张明信片或一封信到：

100009 北京旧鼓楼大街西绦胡同甲13号《家用电脑与游戏机》编辑部“电玩点将榜”栏目，在明信片上或信封背面写上：

1. 经典式：您认为无论何时都值得一玩再玩的游戏

2. 进行式：您写这张选票的同时显示在PC上的游戏

注明这两个游戏的中英文名称然后把它们投进邮箱就行了。

您也可以通过E－mail向编辑部的电子信箱 fcgm@ fcgm. co. cn 发送选票，在本刊新建的 www. fcgm. co. cn 主页上还可查阅每周的联机点将榜。

《北京青年报》每周三的电脑版中会定期公布截止至上周六的每周点将榜，而每月25号左右则会另行公布本月的综合点将榜。

01.19 － 01.25

排名	中文名	英文名	代理/厂商
*1.	仙剑奇侠传		大宇
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood
*3.	金庸群侠传		智冠
*4.	足球'96	FIFA'96	电子艺界
*5.	三国演义Ⅱ		智冠
6.	魔兽争霸Ⅱ	WarcraftⅡTides of Darkness	Blzzard
*7.	无悔的十字军战士	Crusader: No Remorse	电子艺界
*8.	魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	智冠/NWC
*9.	傲气雄鹰(黄金版)	NAVY Fighter Gold	电子艺界
10.	银河飞将Ⅳ	Wing Commander Ⅳ	电子艺界

01.26 － 02.01

排名	中文名	英文名	代理/厂商
*1.	仙剑奇侠传		大宇
*2.	金庸群侠传		智冠
*3.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood
*4.	足球'96	FIFA'96	电子艺界
*5.	三国演义Ⅱ		智冠
6.	魔兽争霸Ⅱ	WarcraftⅡTides of Darkness	Blzzard
7.	三国志Ⅴ		光荣
8.	毁灭公爵	Duke3D	3D Realms
9.	文明Ⅱ	CivilizationⅡ	Microprose
10.	足球'97	FIFA'97	电子艺界

02.02 － 02.15

排名	中文名	英文名	代理/厂商
*1.	仙剑奇侠传		大宇
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood
*3.	金庸群侠传		智冠
*4.	三国演义Ⅱ		智冠
*5.	足球'96	FIFA'96	电子艺界
6.	魔兽争霸Ⅱ	WarcraftⅡTides of Darkness	Blzzard
*7.	傲气雄鹰(黄金版)	NAVY Fighter Gold	电子艺界
8.	足球'97	FIFA'97	电子艺界
*9.	银河飞将Ⅳ	Wing Commander Ⅳ	电子艺界
*10.	魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	智冠/NWC

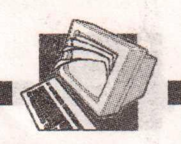
02.16 － 02.22

排名	中文名	英文名	代理/厂商
*1.	仙剑奇侠传		大宇
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood
*3.	金庸群侠传		智冠
*4.	三国演义Ⅱ		智冠
*5.	足球'96	FIFA'96	电子艺界
6.	魔兽争霸Ⅱ	WarcraftⅡTides of Darkness	Blzzard
*7.	银河飞将Ⅳ	Wing Commander Ⅳ	电子艺界
*8.	古墓丽影	Tomb Raider	维真
9.	文明Ⅱ	CivilizationⅡ	Microprose
*10.	魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	智冠/NWC

综合点将榜

排名	中文名	英文名	代理/厂商
*1.	仙剑奇侠传		大宇
*2.	命令与征服	Command & Conquer	Westwood
*3.	三国演义Ⅱ		智冠
*4.	足球'96	FIFA'96	电子艺界
*5.	金庸群侠传		智冠
6.	魔兽争霸Ⅱ	WarcraftⅡTides of Darkness	Blzzard
*7.	魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	智冠/NWC
*8.	无悔的十字军战士	Crusader: No Remorse	电子艺界
*9.	傲气雄鹰(黄金版)	NAVY Fighter Gold	电子艺界
10.	毁灭公爵	Duke3D	3D Realms

注：*表示国内已有正式代理



自己动手装裕兴电脑

■文/星星

你也许还记得当年在少年宫里自己动手制作模型飞机和晶体管收音机时的情景吧？那时的自豪和成就感可能还记忆犹新。现在，很多人已经疏于亲自动手创造了，特别是新一代的青少年。为了提高青少年的动手动脑能力，为迎接电脑时代的挑战打下基础，北京裕兴公司特地将相当成熟的产品——裕兴多媒体普及型电脑D型机，以成套散件的形式提供给大家，让大家自己动手装电脑，从中学到书本中学不到的知识，最终学会一门基础技能。

裕兴多媒体普及型电脑的组装，不象组装普通微机只是简单的拼接，而要复杂得多，更具有知识性和挑战性。在成品拼装前，你还得亲自动手焊接普及型电脑的核心——主板。别小看这块主板，麻雀虽小五脏俱全，小到电容、电阻、晶体二极管、晶体三极管、晶体振荡器等，大到集成电路块、“软包装”（行话叫“掩膜芯片”）的中央处理器、向电视机输送视频信号的“射频盒”、存储器、游戏手柄接口、语音接口、软驱接口、打印机接口等六七十个元器件，还有七十多条短接线，都要你焊接妥当。主板焊好了，还要和键盘、软驱连接好，这样你就有了一台自己组装的裕兴电脑了，而且组装的花费比整机购买便宜，才九百元。

通过组装，你不仅能学会元器件的特性和安装注意事项、工作电路的原理，还能学会很多相关工具的使用。光把普及型电脑装上还不行，你还要学着调试、保养，遇到常见的故障还得学会处理。从中你可以学到很多电工学知识和经验。

普及型电脑装好了，立刻就可以投入使用，除了丰富的硬件功能，还有更为丰富的实用软件。从学知识到动手实践，再到在学习、生活、工作中切实应用，这台电脑“装”得可“值”！



有的人担心，自己装完的电脑如果不能正常工作怎么办？裕兴公司特别在北京的亚运村设立了专门的普及型电脑培训中心（见左图），开办了散件组装培训班，请了资深专家讲解，并配有专业人员负责辅导、调试。目前已有多期学员毕业，学员中既有9岁的小学生，也有五十多岁的老人，他们都找到了自己动手创造的真正乐趣。

为了使这一活动能更广泛地推向社会，使更多的人参与其中，北京裕兴公司还将提供相应的录像带和教材。

自己装普及型电脑的活动不仅对各个年龄段的电子爱好者具有吸引力，也非常适合全国各地的少年宫、科技活动站举办培训班，一些长期从事科普工作的老师和地方政府领导都觉得这项活动恰恰顺应了国家科教兴国的大战略，将可能成为继航模、收音机之后新的受欢迎的青少年科普项目。

美国著名的苹果电脑公司的创始人乔布斯和渥兹尼克就是从动手装电脑开始走向称雄世界电脑舞台的巨人之路的，中国的青少年同样也该有这样的机会，裕兴普及型电脑的散件组装带来了闪光的契机。机会来了！你不想证明一下自己的动手能力吗？那就试试吧！

（注：有兴趣的读者可以打电话010－64911054与裕兴培训中心联系）

多多信箱：



问：裕兴普及型电脑所用的鼠标是几键的？

答：是流行的3键形式。

问：裕兴机的成套散件能邮购吗？

答：可以，直接汇款到裕兴公司的邮购部就行了。

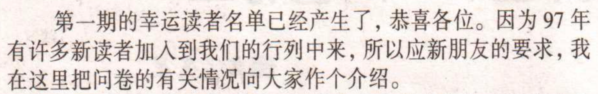
问：为什么市场上只见到有8位的学习机，却没有16位的？

答：主要是因为16位机性能价格比不如8位机，即使开发出来也会因价格高而难以为广大工薪阶层接受。另外8位学习机的市场发育完善，开发的厂商多，技术总有不断飞跃。



读者问卷调查

1997.3



第一期的幸运读者名单已经产生了，恭喜各位。因为97年有许多新读者加入到我们的行列中来，所以应新朋友的要求，我在这里把问卷的有关情况向大家作个介绍。

您在读过每期的杂志之后一定会有各种各样关于这本杂志的感想，这时您可以填写这份问卷寄到本刊编辑部"读者问卷"栏目，地址见杂志目录页。我们将在每月的读者问卷中抽出十名读者赠予纪念品，而大家在问卷中的要求及建议也将在各个栏目的发展中得到体现。让我们共同把这个精彩的世界建设得更好！

本期问卷仍将在回函中抽出10名热心读者分别赠予北京联科电子出版技术有限公司提供的一张"人人都喜爱，但哪里都买不到"的PBC光盘。

另：下期的问卷会有大变化，敬请各位读者朋友密切关注！

一、本期各栏目评价表

栏目名称	必看	可看可不看	不看	好	中	差
海外传真	□	□	□	□	□	□
域内传讯	□	□	□	□	□	□
市场扫描	□	□	□	□	□	□
文化沙龙	□	□	□	□	□	□
多媒体书屋	□	□	□	□	□	□
阶梯教室	□	□	□	□	□	□
高手过招	□	□	□	□	□	□
捷径加油站	□	□	□	□	□	□
INTERNET港口	□	□	□	□	□	□
PC工具箱	□	□	□	□	□	□
硬件兵工厂	□	□	□	□	□	□
排行榜	□	□	□	□	□	□
家有裕兴	□	□	□	□	□	□
佳作赏析	□	□	□	□	□	□
攻略手记	□	□	□	□	□	□
PC风景线	□	□	□	□	□	□
秘技档案	□	□	□	□	□	□
业界星空	□	□	□	□	□	□
游戏研究	□	□	□	□	□	□
天堂余韵	□	□	□	□	□	□
世嘉专列	□	□	□	□	□	□
超任航线	□	□	□	□	□	□
世代精华	□	□	□	□	□	□
新作短波	□	□	□	□	□	□
难症会诊	□	□	□	□	□	□
镜花园	□	□	□	□	□	□
编读往来	□	□	□	□	□	□

本期最好的文章：____________

本期最差的文章：____________

本期最好的彩页：____________

本期最差的彩页：____________

二、读者点题

在PC工具箱中，希望能介绍下列软件的使用指南：

□图形 □压缩 □杀毒

□解密 □测试 □音乐

□模拟器 □系统管理 □游戏工具

□其它____________

在INTERNET港口中，希望能了解以下信息：

□有价值的网址 □上网操作经验

□网络趣闻逸事 □网络应用展示

□其它____________

在多媒体书屋中希望了解如下内容：

□百科光盘的详尽使用指南

□百科光盘的客观公正评价

□其它____________

市场扫描中最想获得信息是：

□电子消费市场最新消费热点

□电子电脑产品性能价格分析

□其它____________

在阶梯教室中，您急需了解的电脑知识领域是：

□DOS □WIN3.X □WIN95

□中文系统 □数据库 □实用技巧

□其它____________

在业界星空中您最想了解的是：

□游戏软硬件公司的背景与动态

□著名游戏作品及其设计者的详情

□国内知名厂商的详细情况

□其它____________

在电脑游戏的相关栏目中，您最想看到的游戏是：

①________ ②________

在电视游戏的相关栏目中，您最想看到的游戏是：

①________ ②________

"电玩点将榜"投票：

①经典式：____________

②进行式：____________

三、如果在自己的游戏经历中有什么能与大家分享的百味心情，请用一句话描述出来：

游戏心情：____________

四、个人资料

姓名：______ 邮编：______

地址：____________

97年第一期幸运读者名单

〖奖品：PC用仿世嘉六键手柄〗

田 铭	天津	管 良	四川成都
王军杰	陕西西安	郑沪宁	江苏南京
杨 华	上海	张浩东	福建永安
梅东杰	河南洛阳	王德隆	辽宁营口
王武弟	甘肃兰州	潘锦光	广西南宁



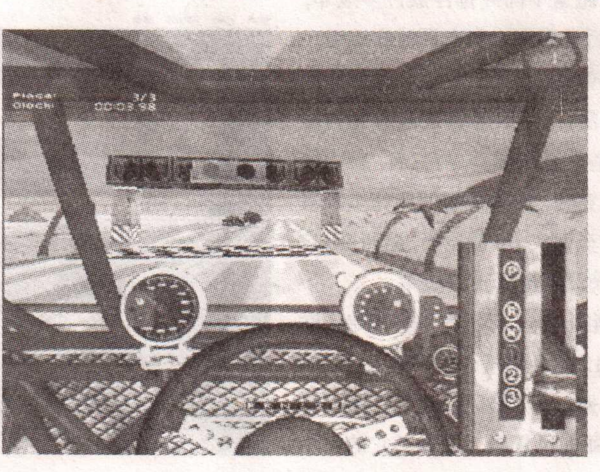
疯狂大脚车

英文名称: MONSTER TRUCK MADNESS
出品公司: 微软
类型: 运动[SP]
系统要求: WIN95 16MB　■文/Viking



不知你是否曾在电视上看到过这一幕：一辆经过改装，车轮足有两米高的卡车，在震耳欲聋的加速轰鸣声中冲过斜台，经过一段令人目眩的飞跃，落在一排废旧的汽车上，以万钧之势踏碎废车，扬长而去……这种改装卡车在国内十分罕见，但在欧美等国，它们早已不是什么新鲜事物了。人们甚至送给它们一个极其贴切的名字："Monster Truck"(怪物卡车，我们叫它大脚车或雷公车)，更有不少人陶醉在收集、驾驶它们的无限乐趣中。不要着急，托微软子公司 TERMINAL REALITY 的福，你现在也能在电脑上驾驶大脚车腾空飞跃了，但这只是好的一半。坏的一半是这个微软推出的大脚车竞赛游戏需要 WIN95、奔腾 60、100 或 166 才能跑出 320×200、320×400 或 640×480 的分辨率，除非你有 3D 图形加速卡。如此苛刻的要求，恐怕只有铁杆玩家才能承受了。好在奔腾大降价，快升级去吧。

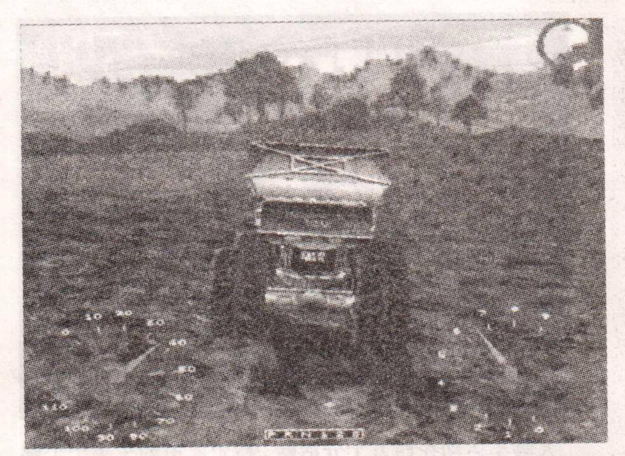
微软涉足游戏界，那当然是强将手下无弱兵，凭借其强大的实力，出品的游戏也个个精彩纷呈，疯狂大脚车即是一例。从借助 Direct X 所表现出的非凡画面、音效与操作感，到全部根据真实车型、地形、赛制创意制作的游戏主体，以及详细完整的设定、资料、文档，这无一不在向我们证明着那个"定律"：只要微软插手某一领域，那么它最终会占领那个领域。(但游戏可比应用软件难啃。微软不是已经在网络方面碰钉子了吗?) 闲话少说，游戏的本身才是玩家关心的，那我们就看看这款疯狂大脚车有哪些值得我们疯狂的地方。



大脚车运动在西方十分活跃，精于此道的车手个个都有自己的坐骑。在 MTM 中则汇聚了 14 辆漂亮的大脚车：熊掌 (BEAR FOOT)、大脚 (BIGFOOT)、波其凡 (BOOGEY VAN)、卡莱罗纳打击者 (CAROLINA CRUSHER)、掘墓人 (GRAVE DIGGER)、魔鬼巡警 (MONSTER PATROL)、全杀 (OVERKILL)、能量轮子 (POWER WHEEL)、狂暴 (RAMPAGE)、萨姆森超人(SAMSON)、蛇吻(SNAKE BITE)和狂野之足(WILD FOOT)。所有这些大脚车都是现实生活中实际存在的名车，它们有着与自己名字相同的外表与特性，如熊掌、大脚之类的稳定性相当好；全杀与狂暴的速度罕有对手；波其凡跟掘墓人则有一流的灵活性且加速快……MTM 的光盘上为每一辆大脚车都准备了一段 AVI 格式的实况剪辑，你可以通过这些剪辑一睹"怪物"们的风采。另外，赛车游戏总是要有隐藏赛车的，这种惯例在 MTM 中发展到了极限：你甚至可以驾驶一辆手举汽车的机械恐龙(见上期 PC 兔子的秘技)，居高临下踩过所有对手飞奔，不过请注意高度——啊！又被标语牌挡住去路了！

比赛开始前先不要着急，看看有什么。维修车库 (GARAGE)? 难道我的赛车是破烂? 为什么还要经常维修? 别误会，由于大脚车是没有正式生产厂家的，大多是由爱好者们自己动手改装或厂家特制，所以游戏忠实体现了这一点。在车库中，你可以为你的爱车选配轮胎 (TIRES)、悬挂系统 (SUSPENSION) 和传动装置 (TRANSFER GEAR)。轮胎





有三个级别: 浅纹 (SHALLOW CUT)、中等纹 (MEDIUM CUT)、深纹(DEEP CUT)。轮胎纹越深摩擦力越大, 越适于在泥泞的赛道上使用。悬挂系统分三种强度: 软(SOFT)、中等(MEDIUM)、硬(HARD)。强度越大车身的稳定性越好。传动装置有两个极限: 一边是拥有最高驾驶时速 (MORE TOP - END SPEED) 但加速慢, 另一边是加速最快 (MORE ACCELERATION) 但极限时速低。极限时速越高则越适于直道多的赛道, 加速越快在弯道多的赛道中越占便宜。这三个改装项目任意搭配, 提供给你很大的自由度。根据笔者的经验, 建议在泥泞颠簸的赛道比赛时轮胎选用深纹, 悬挂系统强度为软或中, 传动装置应偏重于加速快; 在平整宽阔的赛道比赛时轮胎选用浅纹, 悬挂系统强度为硬, 传动装置偏重于极限时速高。

赛车游戏中真正引人入胜的是赛制。在这方面, MTM 有充分的准备, 赛制按现行标准分为四种: 拖拉赛 (DRAG)、巡回赛 (CIRCUIT)、拉力赛 (RALLY)、锦标赛 (TOURNAMENT)。所谓拖拉赛, 就是在大型体育场中准备两条直线泥土跑道, 在每条跑道中间并排停放许多废车, 废车的前面摆放一斜台, 然后让两辆大脚车同时在跑道一端发动、冲刺, 借助斜台腾空跃过废车, 比试飞过的距离 (于是就有了文章开头的一幕)。巡回赛就是最普通的赛制: 几辆车子同时在一条赛道上跑几圈, 取前三名。拉力赛是在一条路线较长的赛道上竞速, 以最短时间跑完全程者为优胜。锦标赛则考验你的全面实力, 拖拉赛、巡回赛、拉力赛统统都有, 经过残酷的淘汰推出真正的冠军。

MTM 的赛道设计十分新颖, 令人忍不住拍案叫绝。除了拖拉赛中的直道外, 还有 12 条各具特色的赛道。从加拿大的树林地带到热带海滩公路, 从苏格兰高地到美国西部荒野, 全然是一幅幅景色秀丽的风景画。不像其它的赛车游戏中只能在跑道内行驶, MTM 中只要是能走的地方就能过车。事实上, 你完全可以开着大脚车"上山下乡", 而不会受到限制, 但山坡太陡硬冲的话翻了车那笑话就大了。你还可以闯过路障, 到禁区里遨游一下, 至于那里等着你的是什么, 嘿嘿……由于可以任意行驶, 所以四处多转转会有意想不到的发现。另外这里的赛道可不像其他的赛车游戏那样光滑平整或顶多加些无关痛痒的小障碍。想想看, 大脚车那么大的轮胎是为了应付什么的? 驰骋在 MTM 的赛道上, 你会惊奇的发现障碍重重: 有象地雷一样密布在地上的水泥墩, 能颠得你五脏六腑上下翻腾; 有放在地上的一排排滚木, 足可摔得你眼冒金星; 还有对手撞倒的围栏挡住去路; 最让人瞠目结舌的是每隔一段路就会有一个大上坡, 而坡的尽头是悬崖, 你得开足马力冲上高坡飞到对面, 是不是很刺激呀? 你想象一下, 在苏格兰高地的山崖前一跃而起, 在空中与鸟儿一起分享"FREEDOM", 这难道不是件很惬意的事吗?

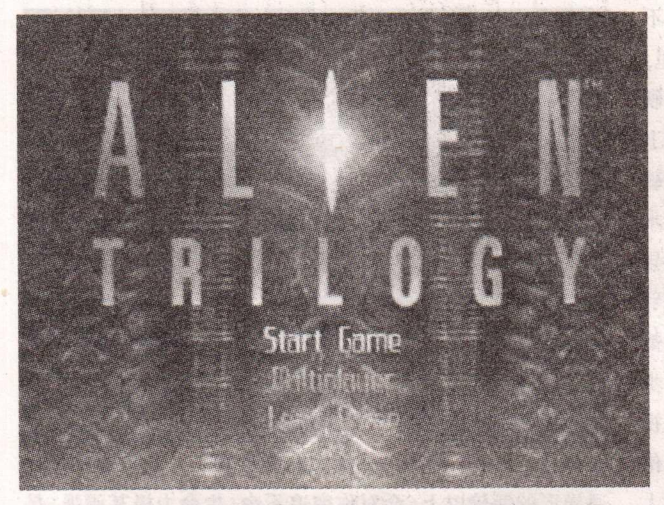
MTM 在音效方面可圈可点的地方就更多了。比赛出发前加大油门蓄力时发动机那震耳欲聋的吼叫, 令人热血沸腾; 行驶在旷野中的隆隆声, 使人觉得荡气回肠; 而当你驾驶爱车在众目睽睽之下跃过废车或以第一名的身份冲过终点时, 那雷动的掌声、喝彩声, 又会把你投入胜利的激情中。在 MTM 中真是"眼见为虚, 耳听为实"。

从赛车游戏出现及发展到如今, 漂亮的赛车、漂亮的赛道、固定的模式似乎已经成为一个误区。而疯狂大脚车却作了另一种尝试, 开辟了一番新天地。整天泡在车上的朋友们, 你们一定会喜欢这款《疯狂大脚车》独特的汽油味道。

编辑 / PC 兔子









异形三部曲

■文/风雷

英文名称: ALIEN TRILOGY
出品公司: PROBE
类型: 动作[AC]
建议配置: 486/100 8MB

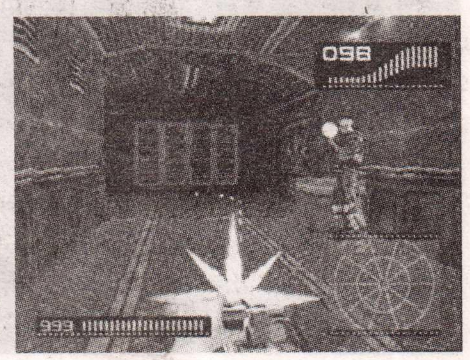
电影《异形》(ALIEN)是二十世纪福克斯公司在80年代出品的一部惊险科幻片。片中的异形是一种流浪在宇宙中的外星生物，它们只具有繁殖能力而没有培育后代的能力。所以它们袭击各种太空船，用太空船上的生物作为繁殖后代的宿主，然后从太空船上发出求救信号，继续引诱其它的太空船上钩。由于长期生活在恶劣的环境中，为了生存，它们演化成一种具有高级智能、凶残冷酷、只知道杀戮的太空侵略者，连它们的血液都带有强烈的酸性。有一艘地球巨型太空采矿船不幸遇到这种生物，全体船员无一幸免。而一只太空救险队接收到遇险信号后向采矿船赶去，从而揭开了人类与异形的第一次正面战斗。最后，幸存的唯一一位女队员安全返回了地球。《异形Ⅱ》描述－的则是人类与异形继续斗争的故事。等到《异形Ⅲ》上映，这一系列影片更激起了一个高潮：由第一集中幸存的女队员，只身独闯异形基地，浴血奋战终于摧毁了异形的大本营。整个系列电影中塑造得最成功的形象便是那些凶悍的异形，它们那不折不扣外星怪物的模样及令人发指的作为让人不由自主地感到一股寒意。



《异形》电影上映后立即成为游戏公司的热门题材，世嘉公司、卡普空公司以及其它大大小小的公司曾先后在各机种上推出过不计其数的异形游戏。而一提起ACCLAIM公司，大家就会把它与那一个个熟悉的游戏名字联系到一起：《WWF疯狂大摔角》、《永远的蝙蝠侠》、《X革命》等。PROBE公司更是以《真人快打》系列享誉游戏界。这两家公司以纯美式的硬派风格赢得了不少玩家的青睐，而今由ACCLAIM创意策划，PROBE开发的根据同名电影改编的PC游戏《异形三部曲》(ALIEN TRILOGY)更是再展名家风采，足以令游戏迷们欣喜若狂。

《异形三部曲》是一款DOOM TOO游戏。现在的DOOM TOO游戏层出不穷，那么《异形三部曲》凭什么在强手如林的竞争中占得一席之地呢?

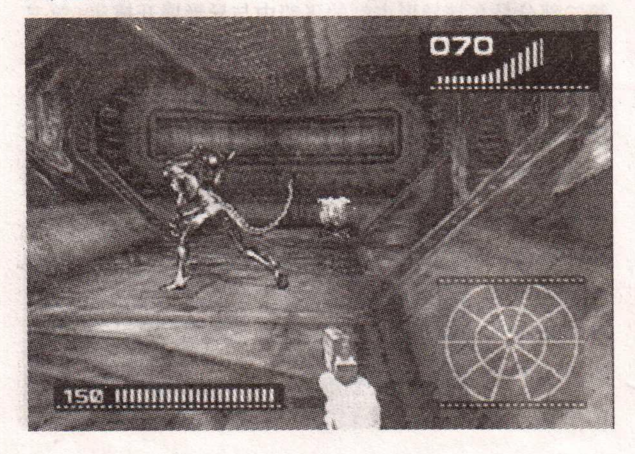
首先是靠情节。既然是改编自电影，自然要忠实于原片。《异形三部曲》集合了三部影片中所有的著名场面。整个游戏一共有34关，这34关分为三大部分：第一部分和第二部分是在被异形占领的飞船中与异形展开搏斗，第三部分则在异形大本营——骷髅母舰(BONESHIP)上进行。太空船里那阴森寂静的走廊，到处潜藏无限杀机；在唯一安全的电梯外面也不知有多少恐怖的事情等着

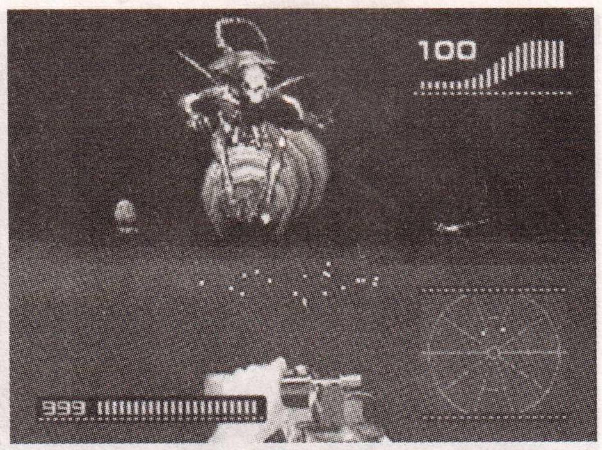




你；骷髅母舰内与异形心脏一同脉动的暗门，流露着说不出的诡谲。移动灵活的幼年异形，在大蝎子一样的身躯里，有着狡猾贪婪的天性；老奸巨猾的成年异形，在一付坚硬光滑的外壳下面，散发着凶狠残暴的本能。被粘在墙壁上的尸体，毫无疑问已变为异形的宿主，幼年异形随时会破肚而出。受到异形控制的战斗员，全都变成了行尸走肉，木讷的表情与迟缓的行动让浑身人不自在。而体型巨大的异形女王（QUEEN）更是无法形容的丑陋，自骨子里透着邪恶，就像是摆脱不掉的梦魇。你使用的一切武器工具，也都是由影片中而来：生物雷达、9毫米手枪、霰弹枪、脉冲步枪、轻机枪、火焰喷射器、手雷、充电手雷还有肩灯、夜视仪。可以说《异形三部曲》完美地再现了影片中那精采绝伦的一幕，使你整颗心都随着眼前的景象飞到那个离奇骇人的世界中去。

游戏的难度设置也是制作中需要详细斟酌的难点。影片中的异形具有极高的智能，像猎人一样隐藏在黑暗的角落中，窥视着你的一举一动。它们反应敏捷、行动迅速并且会运用一定的战术，往往打你个措手不及。游戏中的异形同样具有这些特点。幼年异形虽然脆弱，一两枪就能解决，但它们却是很难对付的角色。它们贴地而行，并且左右游动行动极快，经常在你把枪口对准它们的时候一下转弯突进或是立刻遁入黑暗，趁机向你飞扑过来，趴在你的脸上吸血。成年异形有两种：一种是黑色外壳，站立行走的异形，它们皮糙肉粗比较经打，但也不是不管不顾地冲过来送死，它们一般做着蛇形运动接近你，过来就给你一爪或咬你一口。另一种成年异形是生长着红褐色外壳，四肢行走。它们的动作异常迅猛，一但它们发现你，会以迅雷不及掩耳之势扑过来。受到异形控制的人类战斗员行动迟缓，比较好对付，但他们是游戏中唯一能够进行远程攻击的敌人，他们拥有枪支及手雷而且没有知觉，不可掉以轻心。每



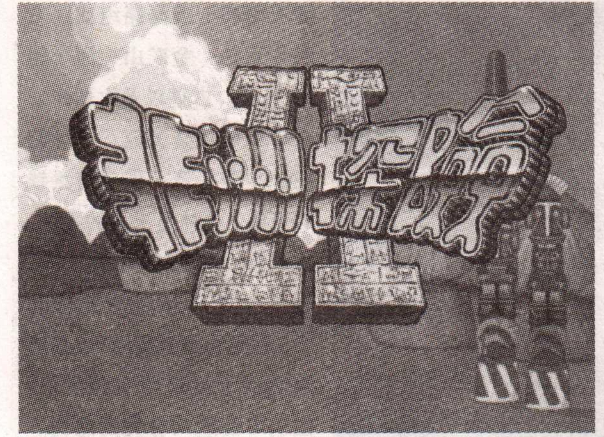


一部分的BOSS都是一只庞大的异形女王，她的速度是普通异形的两倍以上，会对你穷追不舍，生命力极其顽强，是最棘手的角色，对付她只能利用地形打游击。另外异形们的战术与配合也可谓诡计多端，在它们兵力多的时候，成年异形与你作正面冲突，幼年异形则悄悄绕到你背后，直接爬到你身上令你手忙脚乱。幼年异形平时多躲在补给箱中等待战机，有时也会突然从墙壁上的通风口冒出来。成年异形则会在接近你之前，先跳上天花板偷偷摸过来，然后跳到你面前袭击你；或者几只异形以扇面形包抄，把你逼向墙角……此外由于异形的血液是强酸性的，所以战斗时被它们的血溅上也会损失生命力，更不要从异形的尸体上走过。总之与异形作斗争要小心谨慎、步步为营。

《异形三部曲》并没有倾向于使用尖端的技术与其它同类游戏竞争。画面解析度从320×200×256色到320×200×64k色，虽不是很高但却能保证游戏流畅地运行，对一些拥有中低档机型的玩家比较体贴。游戏中的敌人是利用传统的平面技术制作的，而游戏场景、物品是利用多边形贴图技术制作的，《异形三部曲》把新老技术有机地结合起来，表现不俗。音效也能恰如其分地表现出游戏中应有的气氛。操作上除了没有跳跃的设定以外，主要的控制键不外乎是前后左右移动、开火、平移等键，但有一项创新的设定：迅速回身键，游戏中按BACKSPACE键，你会立刻回头转身，这比按住一个方向键转身要快得多也实用得的多。据笔者所知，只有《古墓丽影》中才有类似的设定，这也算是对高难度的一种补偿吧。

如果你是个异形迷，一定要玩一玩这款《异形三部曲》，重新体验一下影片中那扣人心弦的感觉，让你再次听到深夜中自己紧张的心跳。

编辑/PC兔子



非洲探险Ⅱ

出品公司:熊猫软体
游戏类型:棋牌[CP]
建议配置:486DX2/66 8MB

■文/风雷

时下港台的游戏业正处于一种极其尴尬的境地,他们的游戏论美工、情节不如日本,论技术先进、声光电效果又比不上欧美,再加上大陆游戏业的迅速崛起,致使他们的原创产品没有了销路,只好竞相做一些大富翁式的桌上类搞笑游戏。不过即使在这些相同类型的游戏中也要分好坏高下。其中《非洲探险Ⅱ》是一款笔者比较欣赏的此类游戏。

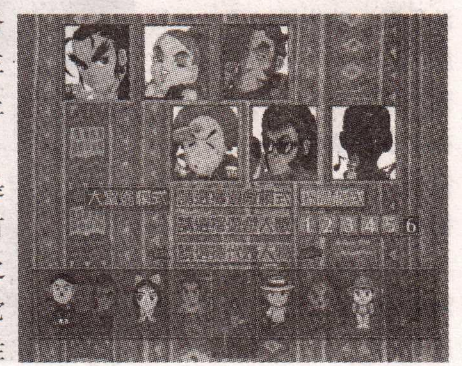
台湾的熊猫公司在玩家当中小有名气,早期的大作如《西游记》、"爆笑"系列;前一阵的《格斗悍将》、《天才宝宝大进击》,已赢得了不少玩家的拥护。他们的游戏素以画面鲜明亮丽,音乐轻松愉快和情节简单清晰著称。这次的《非洲探险2》也继承了熊猫公司的一贯风格。画面为了迎合玩家的口味使用了现在最流行的640×480×256色的高分辨率,使画面比前作有了巨大的进步,能够表现更多更细致的内容。至于风格鲜明的非洲音乐更能让玩家身临其境。游戏界面经过改进后使游戏控制更简捷,全程操作只需一只鼠标,当然也可以用键盘。值得一提的是熊猫公司率先在中文大富翁类游戏中加入了支持网络联机的多人游戏模式,这使我们能在网络上与真正的对手一较高下。总之《非洲探险2》简单明了的游戏设定使玩家很容易入戏并投入到梦幻探险中去。

话说在古老神秘的非洲大陆上住着一位名叫利酥的土著人,在一次偶然的机会中忽然在他面前出现了九位穿越时空的神秘来客,要与他进行一场非洲的探险比赛。身为"地主"的利酥,怎能在"主场"认输呢?于是这十位便在公元1860年1月1日开始了探险非洲的比赛。

当你从头开始游戏时,可以在"大富翁模式"和"探险模式"之间选择其一。"大富翁模式"就是在游戏时没有什么限制,直到你把所有对手搞垮或你被对手挤垮为止。"探险模式"中你仅仅搞垮对手是不够的,要完成游戏还需要满足某种条件。然后是选择游戏人数,《非洲探险2》最多可以6人同时游戏。最后是选择代表人物。游戏中共有十位来自不同时空地域的人物可供挑选,他们是:整天美滋滋地嘬着空可乐瓶的东道主利酥;头顶"BADYEAR"轮胎,拿望远镜当眼镜的"拿破轮";一天到晚想着征服世界的危险人物"吸特乐";在《天才宝宝大进击》中以算计人为乐的"张黑";骑着一把不知什么年代的扫帚的小魔女,英姿飒爽的格斗天才赵子龙;对于一切事物都要用放大镜查看一番的"福耳魔斯";自以为是天下第一美女的美国性感明星"买单娜";一边想着"十三疑"一边脸红的"黄飞红";一身郊游打扮的日本艳星"宫泽不理会"。

游戏的起点在非洲东部衣索比亚的职业介绍所。在职业介绍所里你可以为自己选择一个职业,共有八种职业:玉米大王、棉花大王、咖啡大王、铜矿大王、石油大王、金矿大王、饭店大王、赌神。根据职业在自己购买的土地上开发相应项目到一定程度就可以升级。选择职业以后就可以开始探险了。

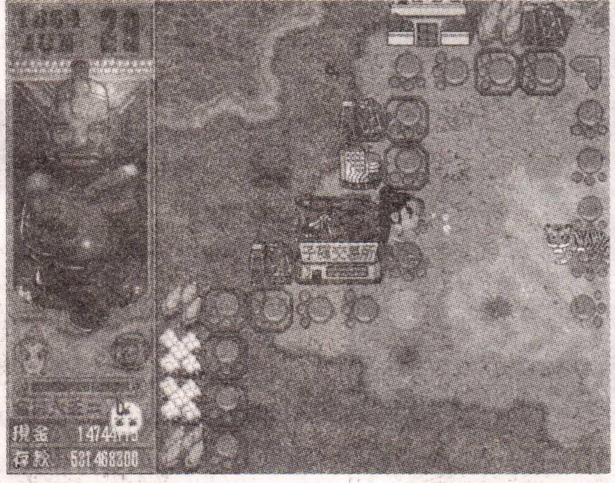
每位角色都有自己的一个回合,在一个回合中可以不限制次数地使用道具、法术。道具分为装备类道具和一般类道具。装备类道具有三种:子弹、土人、药品。



子弹是探险必不可少的护身之物,可以用它来赶跑挡在



身前的野兽，也可以用来暗算对手把他送到医院里凉快凉快，子弹可以在终结者大叔开的弹药交易所购买。土人也是在非洲探险时的好帮手，他们可以在土人交易所中雇佣。药品更是保命必须品，在药品交易所里多买上几箱会有好处的。至于一般类道具就是同类游戏中所谓的卡片，不外乎就是停留卡、任意门、升级卡之类的，它们在道具中心出售，而法术则在法术中心购买。



角色利用掷骰子决定行动的点数，如果走到对手的地盘上，需要交给地主一定的买路钱。走到一块空地上可以购买这块土地，地价按照所在国家的资源多少划分高低，比如南非的黄金产量很高，地价为四千元；衣索比亚资源贫瘠，只卖一千元。走到自己的地盘上时便可进行开发。开发项目有：1、种植农作物，可以种植玉米、棉花、咖啡；2、开采矿物，可以开采铜矿、石油、金矿；3、旅社；4、赌场；每种开发项目都有三个级别，产量或过路费均随着级别升高而升高，比如金矿、金矿坑、金矿场。而旅社有五个级别：旅社、旅馆、三星级饭店、五星级饭店、渡假中心，前三个级别都可以在一块地皮上建造，而五星级饭店需要两块地皮，渡假中心需要三块地皮才能完成，它当然造价不菲，不过它的过路费也不是一般人能够承受的。

在非洲不仅有广阔的土地，同时还有形形色色的商店，像刚才提到交易所，出售道具的各种商店，出租交通工具（骆驼、鸵鸟）的农场和一家银行，还有医院、监狱、黑市、游乐园、动物园以及交费厕所。在这些地方你甚至可以见到熊猫公司的一些老朋友如在粮食交易所里大吃大喝的猪八戒与典韦，在矿产交易所挖煤的关羽，在农产交易所中卖菜的黄忠等等。这些只是非洲地图的外圈部分，非洲地图还有内圈部分，内圈由四条内陆道路和一条海路组成，它们分别是：金矿山、海市蜃楼、丛林、古墓以及大西洋。金矿山中藏金无数，进去后能够小赚一笔，但也有丢钱的可能。丛林是土人的天堂，运气好可以得到几名土人，运气不好说不定会死掉几个。古墓里机关重重，不过有缘的话可以得到一些法术，但也可能遭到神灵的惩罚。在大西洋上航行能得到不少沉船上的装备。海市蜃楼正如其名，得也虚幻，失也虚幻，常在你白得十万元乐得合不上嘴时又来个金融风暴吞掉你财产的80%。每条道路都有自己的入口，你也可以使用旅行社出售的旅行券进入，不过进不进得去就看你的了。



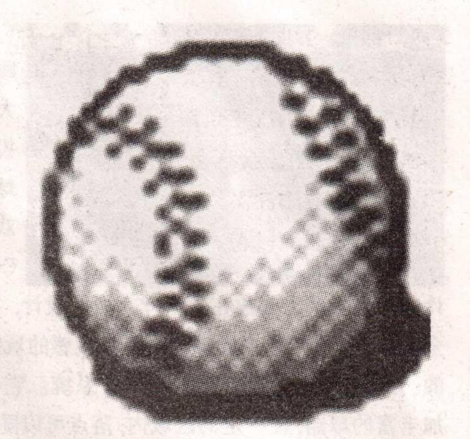
如果你是一名《非洲探险 2》的新手，请注意一下笔者下面的生财之道，保你迅速致富。在一开始选择职业时选金矿大王这种能够自己创造效益的职业，千万不要为了耍帅而选赌神，否则别人都是百万富翁了，你还斤斤计较几千块呢。创业初期一定要多多买地，尤其是南非、苏丹、埃及这样资源丰富的地方。在资金耗尽时去海市蜃楼一趟，用Load& Save大法再筹集一笔建设资金，保你只赚不赔。在建设了一定数量的金矿后，路过法术中心时购买市价操控术，使用之后再去矿产交易所便能使矿产卖个好价钱。等有闲钱时在毗邻的地皮上建造旅社，用梦想成真术将其变为饭店，然后再布下从道具中心买到的陷阱，这样对手经过时便要大大破费一下了。还要注意角色升级的重要性，级别越高，能够携带的装备、道具、法术就越多，在赌场中赌赢的几率越大。按照此法，包你不出两年就富甲一方。

《非洲探险 2》是一款比较值得一玩的桌上类游戏，整天沉迷于血肉横飞的 DOOM TOO 游戏里的朋友们，想放松一下吗？让我们一起去非洲探险吧！

编辑 / PC 兔子



燃烧的野球V



■文/陈雷

英文名称:HARDBALL 5	出品公司:ACCOLAND
游戏类型:运动〖SP〗	建议配置:486/100/8MB

96年的电脑游戏市场发生了很大变化。过去并不为人所看好的体育游戏,现在随着电脑硬件性能的提升,正以其逼真的视觉效果和强烈的竞争性席卷着全球电玩界。EA公司作为世界游戏业的龙头大哥,更不会放过这个进一步扩大自己市场份额的机会,于是乎FIFA96、NHL96、NFL96……直到最近的97系列应运而生。一年下来,EA SPORTS似乎已成为玩家心目中公认的体育游戏的代名词。说来也怪,作为在美国受欢迎程度列第二位的体育项目——棒球却不在其列。玩家们是不是只能在焦急中等待TBL97的诞生呢?现在不用了,告诉大家一个好消息:作为历史上最为经典的棒球游戏——ACCOLAND SPORTS的《燃烧的野球》(HARDBALL,以下简称HB)系列,已经在这"战火纷飞"之年推出了其第五代作品!



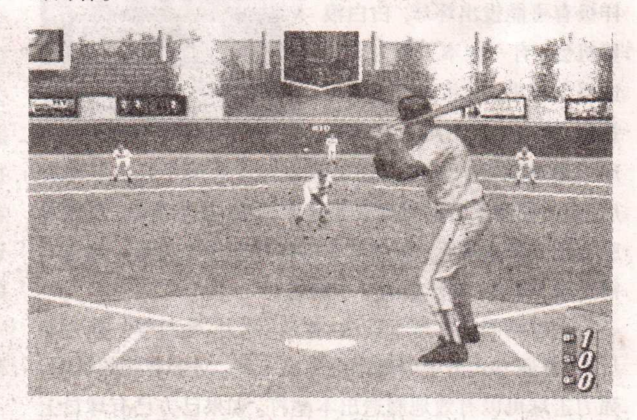
HB系列自成名之日起便建立了自己独树一帜的风格:详尽的资料、多样的玩法、简单的操控和写实的画面。所有这些优良的传统,在第五代中都得到了继承和发扬。

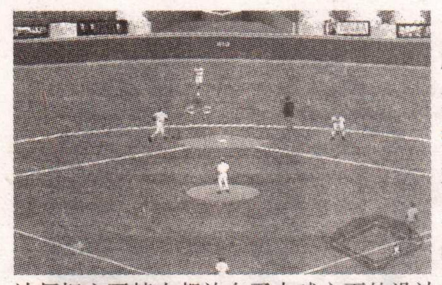
关于资料

由于ACCOLAND得到了美国职棒大联盟的帮助,所以你能在本游戏中查到所有28支在它旗下注册的球队的资料。每只球队都有自己的经理和40余名球员,对于那些喜欢自创人物的玩家,游戏还提供了姓名编辑功能。其中球员的资料更为翔实,其中可分为两部分:首先是个人参数选项多达20条以上。这里包括了每个人的年龄、肤色、速度、力量、投球能力、击球能力、偷垒技术、本垒打技术……甚至比赛时习惯用哪只手都有定义。千万不要小看这些信息,如果你想率领俱乐部获得联赛冠军的话,就一定要善于分析、运用它们。以最后一项为例,适时的安排左撇子队员出场,就可以更好地抑制对方选手的发挥,为得分创造条件。第二部分资料主要是球员的个人档案。其中涵盖了他们在上一个球季里每一场比赛的情况。对于大部分还不熟悉职棒大联盟的玩友,这个功能十分有用。其实,没事儿看看这些资料,本身就是件挺有乐趣的事。别人你不知道,野茂英雄(不关心棒球的编者还真不知道,嘻嘻)你总知道吧,要想了解他的近况,只须在游戏里点几下鼠标,比上国际互联网省时间多了!另外值得一提的是,游戏还允许玩家为每只队伍指定一名球星,并重新设置他的各项能力(感觉有点儿像"登录新君主"),作为攻城拔寨的核心,这绝对称得上是一项史无前例的设计。

关于游戏模式

HB5提供了三种比赛方法和两种练习模式,它们分别是练习赛、联盟赛、全垒打计分赛、击球训练及投球训练。与前几代作品相比,全垒打计分赛和投球练习模式为新增的内容。





投球练习，顾名思义是让大家练习如何投出刁钻的球。在以往的游戏中，ACCOLAND 的设计师把主要精力都放在了击球方面的设计，投手的作用完全被忽略。这对于今天要求更强真实感的玩家显然是不够的。为此，5 代中引入了全新的 AI 系统。它使投手拥有更加丰富的球路，在一定的区域内，落点可以随意控制。或许正因为这个原因，才有了投球练习的新模式。要知道，一个投手的发挥，将直接影响比赛的结果。

全垒打计分赛是一项比较有意思的设计。在这个模式下，玩家将担当击球手。机器扮演的投手会投出各式各样的怪球，而你的任务就是尽量把它们打出去。电脑会依据球的落点来评分。(游戏时的速度和击球次数[3—25]可以自由调整）我看玩友们不妨以它代替枯燥的击球训练，或者几个人坐下来比赛一下谁的得分高，蛮有趣儿的。

关于游戏控制

在投球局你可以选择快球、慢球、以及弧线球等几种方式，最好交替使用。在选定球路之后，视野的前端会出现一个方框，移动里面的十字可选择球的落点，只要在此范围之内都被视为好球。要注意的是，这个落点只是个大概位置，最终的准确程度要看投手的技术。奉劝大家一句，不要选择过于靠近边角的地方，这样极有可能投出坏球，白白浪费机会（有一次本人因为球位选得太靠里，竟将对方击球员打到，被直接罚出局了）。投球局中最难掌握的技术，还要数在对方击球手打出好球之后，如何控制本方的接球员迅速拿到球，甚至接杀。虽然电脑会预先作出提示，但接球手的操纵却很不灵活。这也不得不说是 HB5 设计上的一个缺憾。



击球局同样有若干打法：普通、强力、短打等。作为初玩者，普通方式击中的概率会更高一些。对于谙熟的玩家，强力击球可以有效地制造出本垒打。如果己方已有球员上垒，屏幕就会出现偷垒的选项，可惜成功率似乎不高。

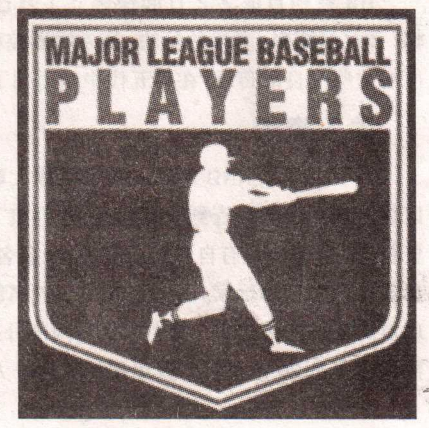
关于游戏的声光效果

与 EA 公司不同，在这个 VR 风行之年，ACCOLAND 并没有在其新作品中加入更多的 3D 技术，而是沿用了一贯的画风，采取真人数码影像。这使电脑的计算量大大降低，所以游戏在 486DX/100 上就可以比较顺畅的展示 SVGA 的画面。对于国内大部分玩友来说，这绝对算得上是个福音。自 4 代起，HB 的上场队员就被绘制得非常巨大，此版本也不例外。在击球画面里，击球手几乎会塞住半个屏幕。人物动作细腻程度方面好象提高不大，但值得称道的是游戏中新引入了一些小动作的设计，使得比赛更富于生机和变化。对于明星级球员，上场时都会打出照片。4 代虽然已有此功能，但这次的数量要远远多于前作。其它相关的信息，比如好、坏球的数量，出局的人数，都会适时地出现在画面里。即便你是一个新手，这个界面也称得上是一目了然。HB5 的音乐，我个人认为制作得很好：几首非常明快的 DISCO，洋溢着假日风情，令人大有放松之感。音效方面没有什么特别的，只是顺应潮流加入了 PLAY BY PLAY 功能。另外，告诉大家一个好消息，游戏只要求 ESS 688 芯片的音源卡就可达到 16 位 CD 音质的效果，对应国内大批的“花王”用户，这可又算得是一个福音了。

关于新系统

HB5 与前作最大的不同在于引入了一个新的经营系统。作为俱乐部老板，玩家可以参加一年一度的明星选举活动或是直接同其他球队交易，把那些中意的球员招入麾下。在每次比赛结束之后，还会出现收看新闻报道的选项。千万不要忽略这些消息，里面都是关于赛况和球市的大事。

比起同类型的策略模拟游戏，这个系统似乎还显得太简单。但这标志着一个趋势：游戏的制作正在向着多元化、全面化发展。希望 ACCOLAND 公司能把这项创新的设计继续发扬下去，使之能在未来的作品中逐步完善。那时的《燃烧的野球》一定会是个更好玩的游戏。



编辑/PC 兔子

THE NEED FOR SPEED II

Marina

Ruined Temple

Village of Stereopolis
(Named for Greek Captain Alki Stereopolis)

Stone Formation:
'Noses of the Gods'

Byzantine
Church

Tunnel

The Parthenot

Start/Finish

Dreamer's Beach
(Bathing Suit Optional)

Ancient
Windmills

Stone Dike

Natural Stone Arch

Atlantis?

Sheep Meadow

Cliff-top Lighthouse



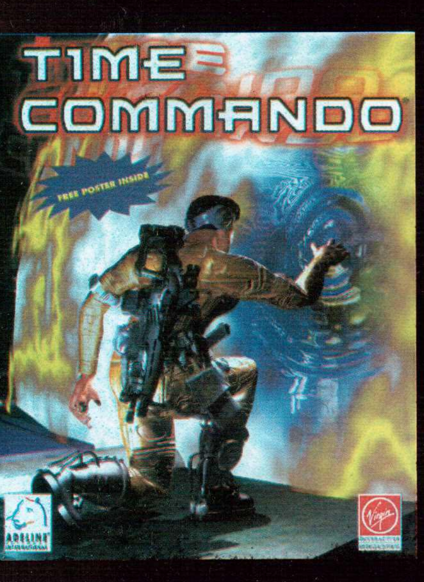
命令与征服



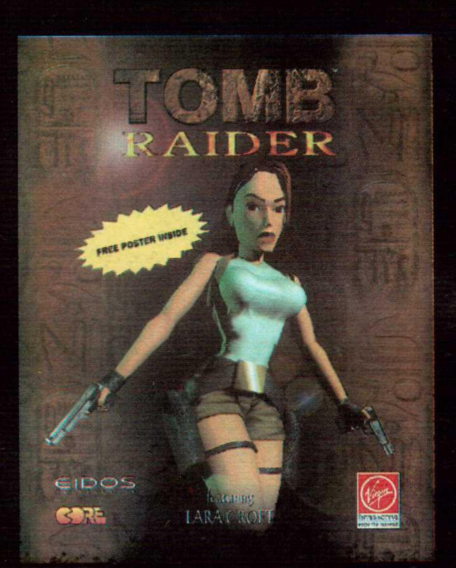
命令与征服增强版:隐秘行动



凯兰迪亚传奇3:玛尔寇的复仇



时空游侠



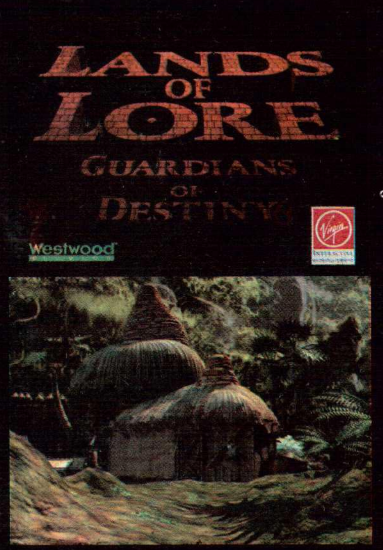
古墓丽影



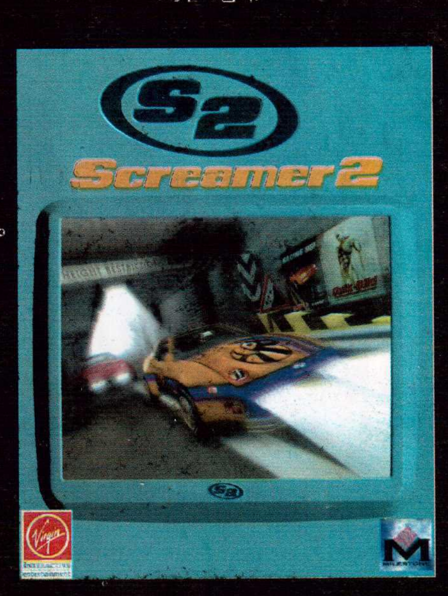
死亡地带



生化悍将2:复活



大地传奇之二:命运守护神



97赛手









生之权利















家用电脑与游戏机 编辑部

此游戏的OPTION中隐
藏着许多精美的图片，
能否在激战过后一饱
眼福就看玩家自己的
实力了！











梦游美国

巡回版

HORNET IS BACK!!













DAYTONA® USA

CIRCUIT EDITION™

BUCKLE-UP AND GET READY FOR A GNARLY RIDE. IT'S TIME TO BURN RUBBER!!

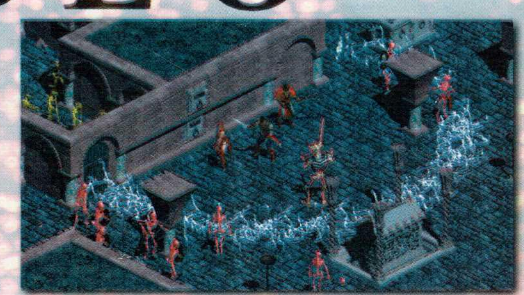


"史克威尔永远不会让玩家失望"这句话在《最终幻想VII》里得到了最充分体现．绝美的画面、动人的剧情令人心醉，浑不知今夕何夕！

恐惧

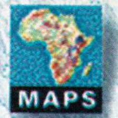
DIABLO





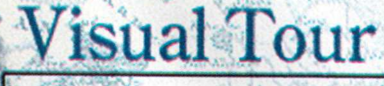
Wild Africa

NGORONGORO, SERENGETI, TARANGIRE









Visual Tour

This photo essay details the splendor and drama of the African plains.



Locations

Explore three of Tanzania's wildlife parks through maps, photos, and movies.



Field Guide

Instant access to information about the plants, birds, and animals of East Africa.

Field Guide

An index to the plants, grasses, animals, and birds in this volume. Move the cursor over a name to display a preview photo. Click on a name to open the field guide to that item.

PLANTS ANIMALS BIRDS

Baboon, olive
Buffalo, african
Cheetah
Crocodile
Dik Dik
Eland
Elephant
Fox, bat-eared
Gazelle
Grant's
Thomson's
Giraffe
Hartebeest
Hippopotamus
Hyena, spotted

Page 1 of 2

Field Guide

An index to the plants, grasses, animals, and birds in this volume. Move the cursor over a name to display a preview photo. Click on a name to open the field guide to that item.

PLANTS ANIMALS BIRDS

Grasses
Dropseed grass
Finger grass
Red Oat-grass
Plants
Wait-a-bit thorn
Wild Sisal
Trees
Acacia, umbrella
Acacia, yellow-barked
Baobab

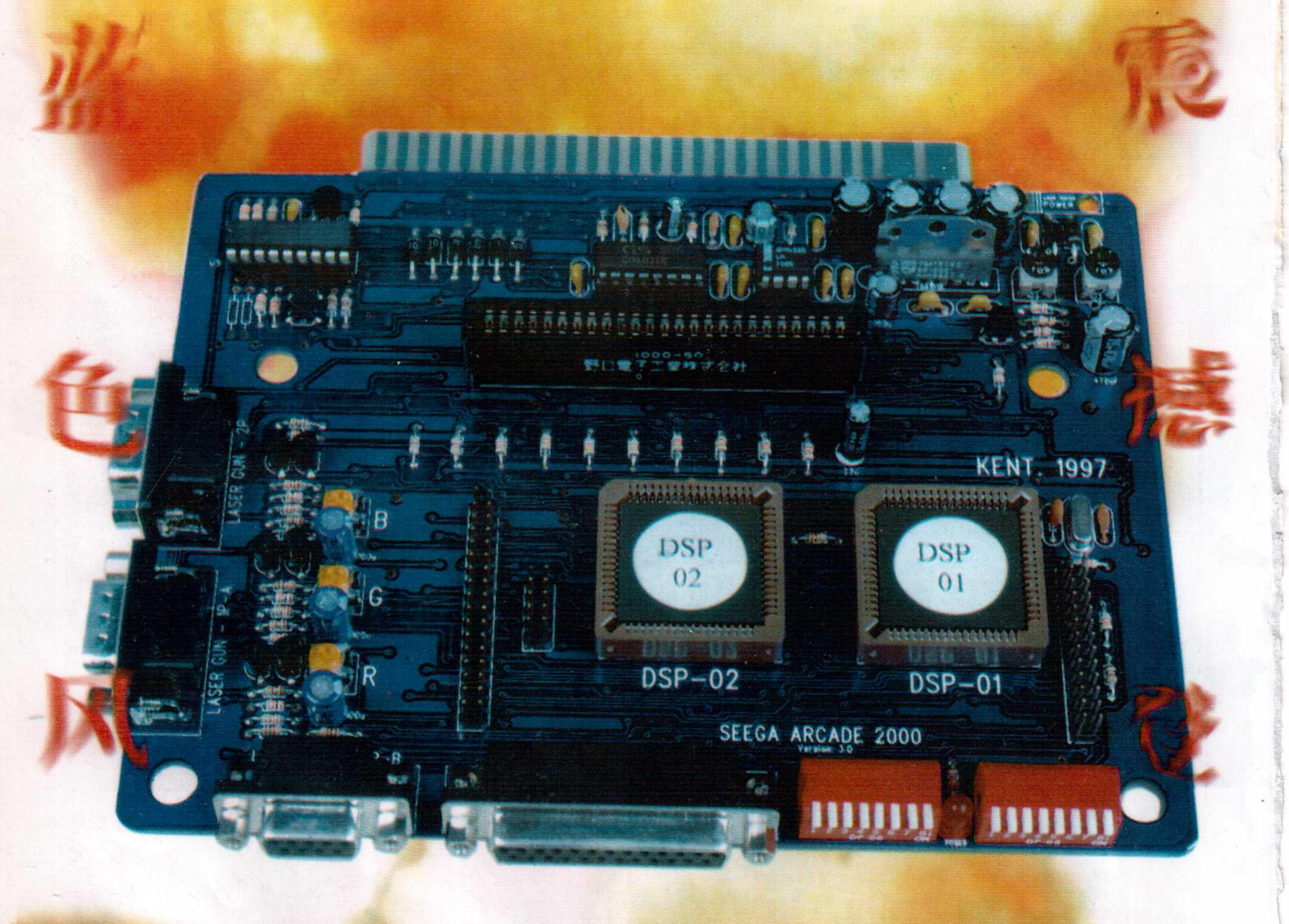
UGANDA
Lake Victoria
Bukoba
Musoma
SERENGETI
RWANDA
Mwanza
NGORONGORO
BURUNDI
Lake Eyasi
Arusha
TARANGIRE
MASAI STEPPE
Kigoma
Tabora
Ugalla
Tanga
Dodoma
Zanzibar
Dar Es Sal
Morogoro
Iringa
Sumbawanga
Lake Rukwa
MOROGORO MTNS
Mbeya
Rufiji
ZAMBIA
Lake Malawi
Songea
Ruvuma
Mtwara
EXPLORE PARK

在东非大草原上每天都上演着神奇的故事，让我们一起走进非洲……

真正万能的电脑板

聖嘉2000

"超高速 DSP 全屏幕精确分析画面!!!"



深圳市圣嘉电脑商场

深圳联络处:(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁16楼D座

联系人:苏永东(手机:0-1392948628)

联系热线:(0755)2242422、(0755)2258886 传真:(0755)2062169

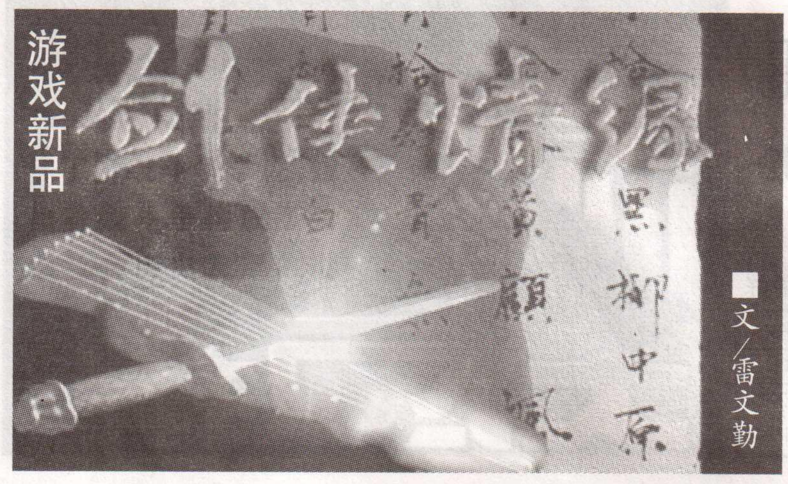
广州展销部:(510150)广州市荔湾区站前路49号之三(广州火车站附近)

联系人:涂国保(手机:0757-9126069)

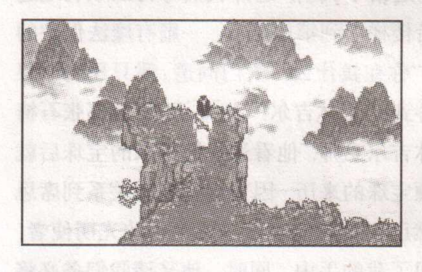
联系热线:(020)86513826 传真:(020)86513782

深圳 . 圣嘉 . 1997





南宋初期，宋金对峙，战场上硝烟弥漫，而两国的江湖中人则开辟了另一条看不见的战线。金国想继续南下消灭赵宋王朝，而江湖邪教五色教则想消灭异己一统江湖，二者互相勾结，大肆暗杀武林义士，江湖中一片



血雨腥风，一些自命为正人君子的高手也暗中投靠他们，一时人人自危。

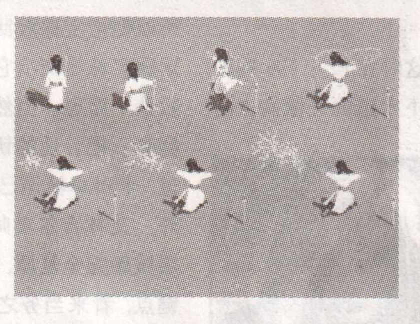
衡山掌门人刘轻舟独自下山干了一件惊天动地的大事，回山途中遭到大群武林高手的截杀，临终前授命大弟子独孤剑继任衡山掌门，并着手调查一份神秘的黑名单，独孤剑从此走上了江湖中最为艰险的不归之路。

心怀刻骨铭心的仇恨，肩挑拯救武林的重任，身系国家栋梁的安危，面对楚楚佳人的柔情，独孤剑何去何从？

——这就是金山公司西山居最新制作的RPG游戏精品《剑侠情缘》要给大家讲述的故事。

在《剑侠情缘》中，玩家首先是从调查一份神秘的暗杀名单入手，然后是追逐一份事关国家安危的宝图，江湖中人或义薄云天，或阴险狡诈，整个剧情悬念迭起，玩家在这种复杂的环境中只有通过斗智或斗勇，才能使整个进程顺利完成。

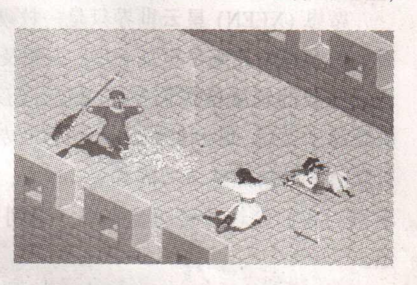
游戏中的战斗场面很多，战斗和通过战斗升级是角色扮演类游戏的必需进程，《剑侠情缘》中的战斗和其它游戏中的战斗相比，有三个方面的差别：对于普通敌人，大多可以一招制敌；我方招式和敌方招式同时使出，节省观看时间；一些比较艰难的战斗可



以躲过而通过其它方式来完成任务。

美术和音乐是游戏的又一个重要特色。在画面中，绿树掩映的小路、波浪环绕的孤岛、雄伟壮观的建筑，或细雨纷飞，或雪花飘飘，静中有动，动中有静，这一切都会逼真地展现在你的眼前，你同时还会欣赏到大量具有浓郁民族风味的音乐，主题歌《笑问情缘》更会长久地萦绕在你的心里。

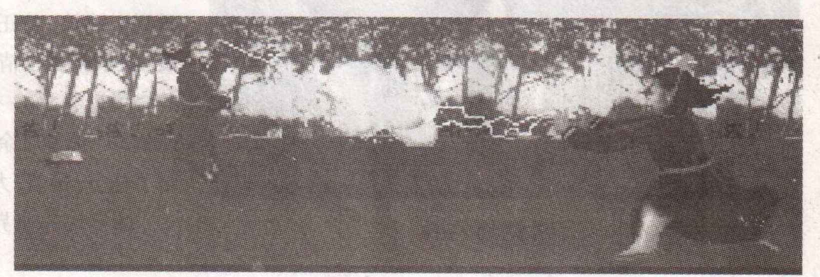
此外，真正的多结局会使玩家最终感到余兴未尽。主角的所有举动都将改变几个隐含指标的值，这些隐含的指标，如品行、声望等值的大小，以及对某些特殊事件的处理方式，都将影响结局。或成为天下敬仰的盟主，



或成为浪迹江湖的浪子，或有绝世美人左右相拥，或遭仇家暗算意外毙命……可能七八个人会玩出七八个完全不同的结局来。

纵观整部《剑侠情缘》，人们会被它复杂的剧情所吸引，为它优美的画面所迷恋，为它精彩的战斗而叫绝，为它出色的音乐而陶醉，整个游戏充满了生机和活力。

《剑侠情缘》的制作始于去年五月份，作为大陆第一套RPG游戏，西山居工作组为此付出了很多很多，从程序、美工、动画、音乐和策划等方面都克服了重重困难，他们“精雕细刻”，精心制作，终于成就了这部游戏大片。





魔法门外传 II

黑暗魔君大反扑

■文/梁华栋



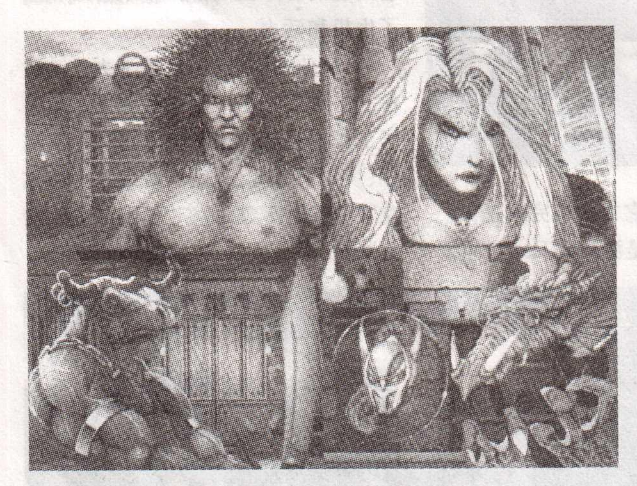
英文名称：Might and Magic: Darkside of XEEN	
出品公司：New World Computing	容量：20MB
中文改编：智冠科技	机型：386/2MB
类型：角色扮演［RP］	面市日期：1993

席恩（XEEN）星云世界只是一枚硬币的一面，在另一面上的席恩暗界则是更加美丽、广大及危机重重的地方。当我与我的冒险伙伴们在席恩星云历尽艰险打败了邪恶的席恩王之后，胜利的荣耀几乎是在转瞬之间就受到了来自席恩暗界的黑暗势力的挑战。于是，在伯洛克国王的请求下，我们穿过神秘的金字塔，来到了席恩暗界的城观镇。

位于（A4, 14, 10）的城观镇中，一个草药师看到我们这群旅行者后就把一颗宝珠交给了我。大家都感到这颗宝珠不同寻常，听说镇里有一个叫艾林吉尔的巫师学识渊博，也许他对此会有所了解，于是我们就找到了他所居住的高塔。然而艾林吉尔塔的看门人却死活不让我们进去，除非我们找到塔的钥匙。

无奈之下我们只好在镇里闲逛，这时在（27, 19）碰到一个叫迪亚的女巫，她正急着找回被下水道的老鼠偷去的项链。想想反正也是闲着，更何况侠义心肠也在莫名感动，于是我满口答应帮她这个忙，接着到下水道中转了一圈，杀掉几个大老鼠之后在一面墙的凹洞（－1, 21, 9）里发现了项链。

我把项链交给了女巫，她在感激之余居然将艾林吉尔塔的钥匙作为礼物送给了我们，这样我们才得以顺利地进入艾林吉尔塔。沿楼梯上到第四层后，一扇有魔法保护的大门拦住了去路。“你在找什么？”大门问道。我只用脚后跟想了一下就高声答到：“艾林吉尔！”门开了，里面那张石椅上坐着的就是艾林吉尔巫师。他看过我们带来的宝珠后就向我们讲述了这颗宝珠的来历，因为这颗宝珠关系到席恩的命运，而他显然已经把我们当做了冥冥中的光明使者，所以他把宝珠放回了我的手中，同时，他又请我们务必将这颗宝珠送交给它的主人——龙王法老，藉此才有机会拯救整个席恩。当然，进入龙王法老所在的大金字塔也必须拥有一把合适的钥匙，而这把钥匙就在卡琳卓城堡中。不过，卡琳卓城堡已经被邪恶的亚拉玛国王移到了物质界之外，艾林吉尔巫师需要 5×4 总共二十枚能量碟才能将四层城堡完全复原，而每一层城堡还有影响下一步行动的关键点，看来当务之急就是先找到恢复第一层城堡所需的五枚能量碟了。



酷毙的门神

走出艾林吉尔塔后不由得有些茫然，恰巧在（23, 27）碰到了镇长，他正在为镇中的小捣蛋鬼日益嚣张而愁眉不展，我们接受了清除捣蛋鬼的任务后一路杀到（29, 13）处的捣蛋鬼总部，一场恶战下来，在帐蓬里居然发现了三枚能量碟！惊喜之余我拿起能量碟兴冲冲地回到镇长那儿了结了任务，接着，大伙跨出了城观镇的大门。

由于席恩暗界并非世外桃源，而且这儿的治安状况也



许比您想象的还要糟糕，因为除了以往经历过的高塔、地牢需要通行信物之外，连五座城镇也需要通行证才能入内。虽然在镇外南边(A4, 14, 8)的下水道口可以秘密地通向镇内，但那实在是太麻烦了！所以，在镇外(A4, 15, 12)买城观镇通行证的银两是不可吝啬的。

买了通行证后在附近闲逛一圈接受了几个委托任务，其中(A4, 13, 15)的德鲁伊教徒鲁娜委托我们务必帮她找到三尊黄金小雕像，同时她还告诉我在怨念池附近的泉水看守人那儿有大南塔的钥匙，难道大南塔有什么关系重大的线索吗？

(A3, 8, 10)一个叫德雷福斯的摩克大祭师可怜兮兮地讲述了他被篡位驱逐的遭遇，看看大西塔就在东侧耸立着，于是满口答应帮他赶走那些篡权分子。因为大西塔的钥匙被放在塔顶，所以我们必须找到上到席恩天路的途径，还好，在(A3, 14, 7)的茅草屋中就有这条捷径，于是大家上到天路并向西找到了大西塔的入口。结果在(4, 9, 8)找到了大西塔的钥匙。

下到地面之后我们由大门进入了位于(A3, 4, 9)的大西塔。在铲除那些篡权分子的同时，我们还意外地在(1, 7, 7)发现了一尊金飞马雕像，而在(1, 6, 8)及(1, 8, 8)还各找到一枚能量碟！当我们恢复了大西塔的秩序并回报德雷福斯后，一笔酬劳是少不了的了。

看看手头已有五枚能量碟，于是回到艾林吉尔塔将它们交给巫师，这样艾林吉尔巫师才得以将卡琳卓城堡第一层恢复原状。我们找到位于(A4, 5, 14)的卡琳卓城堡，在第一层逛了一圈后并未发现什么特别的人与事。

接着向东寻找怨念池时在(B4, 3, 12)处碰到一只叫奈布勒的猴犬，它正在为找不到蒙加瓜而挨饿，于是我们只得暂时在这儿耽搁了一下。在南边的草原上我们找到了蒙加瓜，猴犬得到蒙加瓜后让我们去小妖精森林地下城后再回来见它。莫名其妙之中我们好象又多了一个麻烦，不过，它到底要告诉我们什么呢？

顺着向东延伸的大路经过(B3, 7, 1)时一个叫维斯伯的魔法师请求我们帮他找回他的绿宝石手杖，既然有缘相见，没问题了。在(E3, 13, 5)还真让我发现了他的绿宝石手杖，当我把手杖交给魔法师后，他将掷沙城的通行证送给了我们，这反倒让我们感激了半天。

当我们遇到(C4, 1, 7)处的小妖精时，它们居然要请我们到巴克神庙去救公主。然而当我们想进入(C4, 2, 8)的巴克神庙时又被门神挡住了去路。这时我想到了猴犬的话，于是风风火火地赶回了(B4, 3, 12)。一见面，那个奈布勒就知道我们的来意了。不过，它要求我们以两个蒙加瓜来换取巴克神庙的钥匙，这还不好办？

拿到钥匙之后这才得以进入(C4, 2, 8)的巴克神庙。不算麻烦地在(－3, 6, 12)找到了施瓦娜公主，它临走时让我们过后去见它，好吧，不过现在我对这个神庙很感兴趣，在第四层按“西一北二东三”的规律拉起三面墙上的拉杆之后再去喝下中央水池中的泉水，这样我们就成了巴克信徒，从而得以进入第五层地牢，在(－5, 0, 18)和(－5, 31, 17)可以找到两枚能量碟。



回到(C4, 1, 7)去见小妖精时，除了一笔丰厚的酬劳之外又得到了两枚能量碟，这大概是这段冒险中最大的收获吧。想起自己还得找到怨念池，于是大伙又踏上了旅途。东行途中在(D3, 11, 5)又幸运地获赠两枚能量碟，哎呀，这个恩人的名字我居然忘记了(不过他的模样的确也让我不敢多想)。



克拉克 VS 席尔顿

(D1, 1, 8)处有个矮人族国王叫伯斯可，为了防御敌人的攻击而急需找到保护之杯，为此他请求我们到附近的大北塔中帮他这个忙。拿着他给的大北塔钥匙进入(D1, 2, 10)处的大北塔，塔中有六个找错别字的谜题，简单得很，不过繁体字对有些人可能不太适应，但在第四层塔上有答案可以参考。要想拿到(4, 7, 4)处的保护之杯还要知道“保护”这个答案，而在(4, 11, 8)及(4, 3, 8)处还可以分别找到一枚能量碟。

继续东行至(F4, 6, 7)终于找到了怨念池，而泉水的看守人赛徒斯正在为泉水日益污染而苦恼。它把我们要求的大南塔钥匙给了我，不过，他同时也请求我们到大东塔帮他找回岁月之珠以使泉水恢复清澈，而且，复原后的泉水还可以解除不正常的老化，既然如此，我们当然是义不容辞地答应了。

听说大东塔的钥匙就在掷沙城中，而我们又恰巧有掷沙城的通行证，于是我们折向东北方向一直找到(E3, 4,

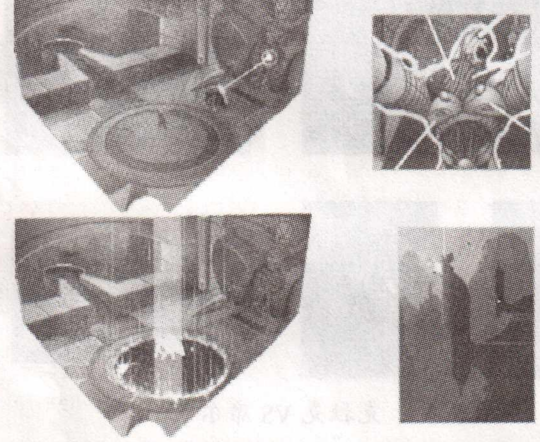


12)的掷沙城。城中(20, 24)的阿斯特巫师请求我们清除城中的坏巫师以拯救这个城市，然而这些坏巫师的藏匿地点的确太隐密，直到我们通过下水道(－1, 1, 1)的梯子才上到巫师禁区将他们一网打尽。而在战斗过程中，我们还在(30, 1)处得到了大东塔的钥匙，在(18, 8)处以50000金币向乔弗瑞监督者买到了湖滨城的通行证。在(21, 4)处我们还碰到一个叫娜塔莎的女巫，她可以对我们给她的东西施法，不过我们暂时好象还不必花50000枚金币请她帮忙。

掉头向东一直走到大海边缘(说起来这段旅程倒是写一部"东游记"不错的素材)，位于(F2, 3, 15)的湖滨城相对来说规模要小得多，城中的女巫不知在搞什么邪术，当我们把那些被囚禁的平民解救出来时，有人告诉我金色龙雕像就在地下城中，而城市西北角的木箱中有内可玻利斯城的通行证。于是我们一路找去，在(1, 14)找到了通行证，在(－1, 12, 11)找到了雕像。

大东塔就在南边不远，当我们进入位于(F2, 10, 9)的大东塔后，在(3, 5, 11)找到了岁月之珠，而在(3, 11, 8)及(3, 7, 4)还分别找到了一枚能量碟。

回到(F4, 6, 7)的泉水看守人那儿将岁月之珠交给了他，他高兴地拿起岁月之珠将污浊的泉水恢复成清澈的甘泉，我们试着尝了一口，一刹那间被怪物魔法导致的不正常老化就消失得无影无踪了。



内可波利斯城位于(B2, 8, 12)，我们沿大路向西北一直走到沙漠边缘找到这座偏远的城市。城中有九本"亡者之书"，凭借不同的智慧属性可以阅读不同级别的"亡者之书"，不过，读过之后随着经验的增加还会出现不正常的老化，所以预先在怨念池及城中分别设下鲁易浮标会方便很多。在(10, 8)处的山卓巫妖就是这座城池的主宰，然而他竟是一个没有心的家伙！难怪这地方邪气森森。好在他还有找回心灵的愿望，于是我们就义不容辞地担负起这个使命，最终在地下城(1, 14)找到了山卓的心。当我把这颗失落的心还给山卓之后，他送给我们一把亡者地牢的钥匙，同时还把(10, 10)处的黄金狮鹫兽雕像交了出来。

到目前为止，我们已经找齐了三尊黄金雕像，同时又收到了十枚能量碟，看来可以回城观镇了。

将雕像交给(A4, 13, 15)处的鲁娜，然后把能量碟送到艾林吉尔那儿让他恢复了卡琳卓城堡的第二及第三层。卡琳卓城堡(3, 1, 1)处是这块大陆的次元镜启动开关，按下之后各个地方的次元镜就可以启用了。我们在卡琳卓城堡第二层终于找到了管事的人，那就是位于(2, 10, 15)的狄米崔卫队长。然而他正沉浸在自责的痛苦之中，认为女王被亚拉玛囚禁是他的失职。他的女儿美根(2, 11, 15)为此请求我们到丧魂地牢中找到平静之鸣鸟以安抚她父亲。

拿着美根交给我们的钥匙来到(F2, 6, 10)这座孤岛上的丧魂地牢，其中的机关设置倒是真够厉害的。第一层的沙漏要翻转过来，到第二层后将计时器设为1然后拉下东南角的拉杆；进入第四层之后可能有几个木门打不开，此时只好撞开了。这一层通往第五层的入口被魔法区域保护而无法通过，只有先将西面墙壁上的拉杆由北向南逐一拉下，然后再到东边将墙壁上的三个拉杆拉下，如此方能关闭魔法区域而进入第五层。在(－5, 1, 8)处终于找到了平静之鸣鸟，如果您喜欢闲逛的话不妨将整个第五层走一遍，然后打开地图，此时会发现由墙壁组成的一句话" MY NAME IS SHELT-MEM "，这是亚拉玛的真实姓名"席尔顿"。

回到卡琳卓城堡将鸣鸟交给(2, 11, 15)的美根，她的父亲听到鸣鸟的叫声后心情终于平静下来，他告诉我们，卡琳卓女王被囚禁在黑牙堡，我们需要找到女王的骑士安普洛斯一起去营救女王。同时，狄米崔将第二层保险柜的密码告诉了我们，于是在(2, 8, 15)、(2, 4, 15)、(2, 2, 15)、(2, 0, 15)、(2, 0, 12)及(2, 0, 10)等处找到了六枚能量碟，藉此又可以让艾林吉尔恢复城堡的地下城，不过这好象也没什么必要。

同归于尽……

好不容易在(B1, 12, 5)找到了安普洛斯骑士，他捕到一只狮鹫兽，想骑着它飞进黑牙堡去救卡琳卓女王，无奈还缺少一条施法的缰绳来驱驾这种野兽。想想掷沙城那个女巫好象正可以帮这个忙，于是我们接过安普洛斯那条普通缰绳赶到(E2, 4, 12)处的掷沙城，在(21, 4)找到娜塔莎女巫请她对缰绳施了法，然后又回到骑士的帐蓬将施法的缰绳交给他。于是安普洛斯骑士马不停蹄地飞向黑牙堡，可是，我们怎么办?!

一路跋涉终于找到了位于(F1, 9, 11)的黑牙堡，安普



洛斯这家伙居然在城外等着我们！想必是打不过敌人而被赶出来了吧。不管那么多，反正我们可以借他的狮鹫兽进入黑牙堡。打打杀杀一直来到地下城(－1, 1, 1)终于找到了被变为吸血鬼的卡琳卓女王，关于如何救出女王我们也无计施，最后卡琳卓女王让我们去问狄米崔卫队长。在这儿设置一个鲁易浮标再回到卡琳卓城堡，狄米崔得知消息后告诉我们只要拿到卡琳卓女王的王冠即可破解诅咒，可是放王冠的城堡第三层保险柜的密码只有卡琳卓女王自己才知道。没办法，我们只好再次回到黑牙堡向女王询问，这样我们才得以打开卡琳卓城堡(3, 2, 15)处的保险柜，然后将其中的王冠交给了黑牙堡中的卡琳卓女王。借助王冠的力量，卡琳卓女王终于摆脱了邪恶的诅咒，这时，她将皇家金字塔的钥匙交给了我们，同时让我们尽快赶去面见龙王法老以解救危在旦夕的席恩世界。

皇家金字塔位于(D2, 0, 5)，在第一层里必须按(26, 23)“4”、(26, 27)“5”、(24, 25)“十”、(22, 25)“9”、(20, 23)“3”、(18, 25)“7”、(20, 27)“8”、(28, 25)“6”的答案将这几个字谜答对，然后拉下几个拉杆，这样方能上到第二层。

第二层金字塔左边的地形里隐藏着(2, 9, 9)星际舰队登录号码的原始数据。到里间的雕像上找到计算线索后可以计算得到“1701”这个数据，回答后可以进入第三层。

第三层是一个回形迷宫，在拐角处有数个魔法点，它会把踏上的人传回第三层的入口处，这里需要用跳跃术方能通过。

龙王法老就在第四层金字塔上，看到我们拿来的魔力法珠他十分高兴。在倾谈之中我们知道，原来亚拉玛想利用席恩星球作为传送工具回到泰拉星球以实现它偏执的复仇计划，可是这样一来，席恩的生灵就会因为行星远离太阳而毁灭。可是，到目前为止，大家都没有挽救席恩的有效办法。

这时龙王法老说话了。他说自己已经将西北角陷入熔岩的神秘飞船从熔岩中冷却出来，因为亚拉玛就是乘这样一艘飞船抵达席恩的，所以这艘随后坠落的飞船也许携带着重要的资料。为此，龙王法老请求我们前去调查。

位于(B2, 3, 8)处的一号逃生舱果然有些古怪，当我们在(2, 8)处的电脑上输入了“Soft World Game”的密码后，飞船的凝滞力场被关闭了，(4, 8)处的一个神秘人物自称是柯拉克！他讲述了自己因为追击亚拉玛而遇到的种种情况，现在，他急于进入亚拉玛城堡去对付亚拉玛，可是他无法应付城堡的防护力场。听到这儿我们也没了主意，于是我们暂时告退来到(B1, 2, 9)的逃生舱二号，这是亚拉玛乘坐的飞船，在电脑中贮藏着它的日记，其中透露了它险恶的用心，于是我们迅速返回大金字塔向法老汇报。

见识广博的龙王法老仔细听完我们的诉说后沉思了片刻，它记得有一个力源宝盒放在奥林帕斯城。于是我们又用城市传送法术迅速赶到位于席恩天界的奥林帕斯城。力源宝盒放在下水道的密室中，可是入口的口令无法可知。好在(－1, 7, 8)处一个叫希拉诺忧斯的人在卖“川普雷斯”这种动物，其名字与我们在下水道中发现的密码提示完全吻合，买了一个“川普雷斯”后我们才才得以答对口令并取到力源宝盒。奥林帕斯城中有许多有用的资讯，其中我们得知亚拉玛的真名叫“席尔顿”，其出生序号是“9”，这与前面得到的资料相同。

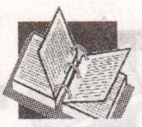
当我们携带力源宝盒回到(B2, 3, 8)柯拉克那儿后，柯拉克高兴地藏到盒中，于是我们带上宝盒向亚拉玛城堡杀去。(A1, 10, 4)的亚拉玛城堡处于熔岩之中，在地下室(－1, 13, 3)处我们找到一把龙塔钥匙。在第一层的几个雕像上我们还发现了不少有用的信息。到了第二层，首先到中间的雕像那儿回答亚拉玛的真名“席尔顿”，然后将四角的日冕仪拨到“9”，这样方能上到第三层城堡。第三层城堡是一个由魔法进行保护的大谜阵，注意它的地形是由不同元素的小块构成，我忽然想起在第一层城堡读到的一句古怪的口诀“火土水风土土火火水风土火风水土土水水土火风水”，于是我们试着按此顺序沿不同的元素方块走去，结果果然奏效，最后我们来到了中央大厅的门口。

我深吸一口气推开了大门，这时，一个声音说：“到我这儿来！”我向中间那张石椅走过去，可我手中的力源宝盒居然自己飞了出去跌落到地上，只见柯拉克的身体粒子开始聚合，而这场终极决战也即将走向最后一刻……

编辑/PC兔子



永不结束的传奇?!





第三个世界

第十关 古埃及城市 (CITY OF KHAM OON)

沿山洞向前，在深沟左侧跳下，拉开左侧石壁里的开关，将沟槽里的门打开，把门中巨石拉出，石壁凹槽中有一巨石将其拉过石槽，跳上巨石并抓住边缘爬过深沟。换上黑色短枪，击毙扑过来的黑影。走过一片沙地首先看见的竟是一座雄伟的狮身人面像，左侧墙中有道无法打开的门，右边水池中耸立着一根石柱，四边有墙。先绕到狮身人面像的后面取得钥匙，拉开下面的巨石，打开第一道门，穿过狭长的通道来到一间摆满神像的房中，消灭隐藏的黑影，进入最里边神像旁的通道，沿通道来到一巨大的山洞，跳入水池，拉开关顺水进入一建筑内，爬到上层推动巨石跳到墙壁上的房中，拉开机关使另一白墙中伸出金色石柱，推动巨石到上层边缘，跳到对面墙壁石台上，推动巨石露出小门进去拉机关，打开门并爬进去，在顶层拉动开关打开雕像四周石板，然后进入雕像正面的门来到地下大厅的高台上，扳动身后的开关，山洞地面上金色石板打开，大厅顿时一片金色。击毙黑影后进入对面的门中，在空旷的石洞中消灭木乃伊怪后经过石壁上的门拿到钥匙并来到放满石像的房间的顶上，拉下屋顶左上角的开关并按原路返回，这时沿落下的沙子向上便可跑过去过关。

第十一关 卡蒙石窟 (OBEUSK OF KHAMOON)

进入大门右转爬上左边走廊，来到石窟内。移动左边最后一块巨石，来到金色石门下进入露出的石洞，跳进水中找到钥匙。返回打开路过的石门，踩巨石进入半空中的门，消灭掉木乃伊怪后，可以看到里面是一个水池，池中有一高大石柱，柱子四周半空各有一物品，但通向那物品的桥却没有放下，拉石窟左边门口的开关，放下其中一座桥，回到水池边。跳入水边的石洞中进入一方形大厅，消灭掉黑影后，沿四周石台向上跳，来到顶层，拉动墙边开关放下另一座桥。沿石阶向上在顶部平台上跳入地面洞内，滑至底层，在墙壁洞中拉开关，使之变成阶梯来到二层，走出拉下开关，进入相邻的另一门内，下边深达几十米，只能从左边沿石缝移动一圈进入脚下的石洞中，利



用洞中开关，放下另一座桥，按原路返回到二层大厅。这时大厅里已出现阶梯。在阶梯顶端抓住对面石缝移动到金色石台上，并进入下面，拉下两个开关可放下最后一座桥。回到顶层平台，收集齐四件物品后，水池中的门便打开，游过长长的水下隧道并回到狮身人面像石洞，将物品放入水池边的槽中，后面的大门打开，进去即可过关。

第十二关 圣殿 (SANCTUAY OF THE SCION)

穿过缓缓打开的大门，沿华丽的通道向上。消灭黑色木乃伊，从一木门出来后站在一个弧形建筑前，向前绕去，惊奇的发现建筑物是个巨大无比的狮身人面像，只是头部却像个老人。石像中间有道紧紧关着的门。从石像对着的山石爬上，拉下开关，打开左下角的门，倒着滑下进入另一洞中，下水拿到钥匙，再同样倒着滑下并倒翻到上边，打开门杀死人头马，得到一物品，出洞送上去。拉动开关打开岩壁上的门，进洞后推开巨石爬到顶上，得到另一个同样的物品。回到人面像的头后，爬到顶上，装入那物品。打开小石像正门，门里是个巨大的水池，水中有两个巨大雕像。游进右边雕像爪子中间，拉动把手，门便打开。这时会被强烈的水流冲了进去。爬上去，跳过几个石柱回到雕像头上，这里的水位已经下降。跳到左边雕像中即拉动开关，打开右边的另一扇门。进门上岸一直盘绕向上，也不知绕了多少圈终于通过了华丽的走廊。然后可以得到一个石盘。干掉敌人后用石盘打开另一边的机关，爬过墙壁上的门，再干掉一个敌人，终于得到最后一个神秘物品。

第四个世界

第十三关 纳特拉之矿 (NATLA'S MINES)

游出水面来到瀑布后左转，拉下开关，进入岸边的煤矿，拽出破旧的木箱，进入煤洞中，打开栅栏后的开关。



然后来到瀑布后,绕到上边跳入洞中,进入矿区。矿区左边有一吊在空中的房子,后面是控制室,不用管它,一直向前来到一铁轨旁,前边路中有一木门。向前跑它会自动打开。连续跳过两个木栏,并跃上左边的小道右转进洞,动作一定要连贯,否则会被巨石压扁。拿到晶体管后,回到矿区拉动一块巨石跳上右边屋顶。进入碎石板下的洞中,拉动开关并回到瀑布旁边,这时发现河中船已漂向对岸。跳过木船,拉下对岸的开关,煤矿中的挖掘机便颤抖着退出了坑道。拉出坑道中的铁箱,来到另一溶洞中,拿起地上的晶体管观察四周,发现熔岩池旁好象有动静,刚想看个究竟,便有一个人向我猛烈开火,慌不择路竟来到熔岩池旁,看来只有孤注一掷了,使足力气飞身跳入溶岩池中,连续几次跳跃终于站到一块平地上。总算摆脱了追击,借助溶岩里突出的石块在洞中前进,途中进入右边岩壁中的石洞,迅速推开木箱进入上层,几经转折终于拿到了滑膛枪。沿原路向前发现几个木箱上面竟印着“TNT”,小心翼翼的将其中一个拉到岩壁旁,沿上边的洞向前并拉下途中的开关。这时那个枪手又出现了,一定要好好收拾他!抄起滑膛枪一顿狂打,终于夺回黑色短枪。回到矿区在左边的洞中拿到最后一个晶体管。放下吊在空中的房子拿到白色短枪。回到“TNT”旁,发现炸药已将前面石壁炸开(幸好没在附近)。来到一个布满石柱的大厅,击毙冲上来的滑板小子并夺得乌兹冲锋枪。进入大厅另一边的门中,躲过迎面滚来的巨石,向上爬,来到一巨石前并将其推入。跑进石屋推开其它几块巨石,拉开关进入金色的石门,终于来到金字塔脚下。打倒守门的大块头并拉下石壁中的开关拿到房中的钥匙即可过关。

第十四关　亚特兰蒂斯
(ALTANTIS)

巨大的心跳声在耳边回响,四周的墙壁微微地颤动使我觉得自己象一



个微小的细菌处在一个庞大的生命体内。血红色的大厅左右各有三个生命培养球,球体的两边各伸出两条营养输送管,不停地蠕动着,我朝对面的大门走去,随着轻脆的破裂声,几个怪物从它们的生命球中怪叫而出,这些生命体果然与众不同,动作极度敏捷,几经周折终于将它们消灭。经过正门,前方出现一巨大的方形熔岩池,跳入旁边石台后的洞内。向前跳入水池拉下木柄开关后迅速游出水面,跳上旁边的斜壁,闪过巨石并进入对面的门中。拉下屋中的开关,跳过石台拉下另一开关。跳过流出的熔岩来到熔岩池的第二层,游过水中隧道来到一石屋,依次拉下五个开关,从打开的门游出。在一房中被圆石挡住,试了很多次依然无法通过,仔细察看发现石壁中有一巨石可拉出,将其挡在圆石滚落之处即可。穿过隧道来到第三层,在一空旷的山洞内击毙两只会飞的蝙蝠怪后,沿斜坡滑下并跳过刀丛来到熔岩洞内。拉下右边石岩上的开关,进入右上方巨石后的门内。借助熔岩中隆起的山脊进入左上方洞中到达第四层。蹦蹦跳跳的经过一布满石柱的熔岩池后,来到一条颤动着的长坡。经过一道门后发现前面的路被岩浆封锁,刚拉下墙上的开关,岩浆便逼过来。幸好墙



上有洞口才逃过一劫,沿通道前行发现已来到顶层。推入左边巨石进入一窄道,拉开关跳入地面洞中,躲过迎面滚来的巨石并打开地面石门。里面是一巨大的山洞,洞中一明一暗分成两个区域,而且布置完全一样。远处有一影子来回移动,冲上前拔枪就射,却落得身负重伤,几经交手最终发现竟是与自己动作一致的傀儡。怎样才能消灭它呢?突然发现黑色区域的石台上有个熔岩井,走到白色石台上,回头一看傀儡果然落入井中。经过台上的门来到一吊桥前。快速拉下两边的机关跑入门中破坏机关中枢即可过关。

第十五关　大金字塔
(THE GREAT PYRAMID)

随着倒计时的结束一个巨大的怪物(无腿)从天而降,我拔出乌兹冲锋枪拼命射击,使出混身解数,费尽九牛二虎之力终将怪物打死。随着一声巨大的爆炸,身后的门终于打开了,穿过倾斜的通道,推动巨石最终回到控制中枢。在将其击毁后大地猛烈的颤抖起来,我意识到这里即将发生大爆炸立即转身离开。消灭掉垂死挣扎的怪兽后跳入已冷却的熔岩池中。沿石壁上的裂缝移到对岸,并躲过巨石穿过刀丛,跃过碎石板的陷井,连续跳过熔岩中的石柱并抓住石缝,冲过不断碎裂的石板右转闪过呼啸而来的巨形镰刀,躲过尾随而来的巨石并跳过熔岩沟,快速跑过两边流出的岩浆并打开门。刚刚来到沟边,一个圆形巨石便擦着头皮飞速滚过。小心翼翼的跳过几个火台并跃入大厅的水井中。上岸边来到巨大金字塔顶部,忽然空中有人向我猛烈开火,抬头看去发现那个人没有死并且长了翅膀,经过一番激烈的交战终于将其打落在地。大地震动得越来越厉害,看来爆炸已迫在眉结。转来转去终于在一堆乱石后找到一个入口,最后终于来到塔顶沿斜坡离开。

经过一番噩梦般的历险,终于重见天日。(全文完)





■文／吴冠军 蔡熠天

第十八章　鲁大将军

胜利条件：15 回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈阵亡或超过 15 回合。

众人攻至帝国首都城外，遭遇鲁将军率领的右禁卫军。刘队长劝鲁将军投降，但耿直的鲁将军坚守不降，对此孟祈感到惋惜。由于鲁将军下令只守不攻，故打败他们没有丝毫损伤。

不知玩家有没有发现山洞，进不去吧？那么改用键盘，利用存读档，多试试，记住山洞的入口是朝向东南方的，好多好东西在等着你呢。

本关宝物：解毒草、化石草。

第十九章　迦纳帝都之战

胜利条件：60 回合内打败所有敌人。



失败条件：孟祈阵亡或超过 60 回合。

攻入帝都的英雄们，最后一搏的迦纳帝，谁是赢家？答案掌握在你手里！这里的敌人分为三大群，前锋由齐大将军率领，侧翼由金神巫坐镇，迦纳大帝亲统大军躲在上方，以逸待劳。战鼓已擂响，以双人剑士排成一字长蛇阵挺进，在肉搏战中颇为有效，面对五大神巫的老大，那就是比快比狠了，在最短的回合内消灭金神巫能换来足够时间修整，以最后和迦纳大帝一搏。

胜利永远和正义站在一起，迦纳大帝临死时说出他只是黑暗组织中的一员，这时会问你是否接下迦纳帝国国王的职位，若选是，英雄传说就至此告一段落，选否则英雄们将接受更为严峻的考验。孟祈岂肯让元凶继续逍遥，黑势力，我们来啦！

本关宝物：白金斧、战斗之书、远古剑谱。

第二十章　火山口

胜利条件：50 回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈或拉拉阵亡或超过 50 回合。

众英雄在迦纳大帝身上找到了一张地图，地图里是一片大沙漠，沙漠的中心点标示着废墟。虽然无人知晓这代表什么，但这是留下的唯一线索，所以也只能循线追查。黛薇拉告诉众人鹰族世居地北方有一沙漠，于是杨铁与刘队长留守帝国，其余英雄一同前往沙漠调查。来到火山口，那里有三种敌人，投石巨人、毒蝎和巨蜘蛛，它们不仅放毒，而且远程的攻击力也十分强劲，采用法术去消灭它们是最好的办法。

本关宝物：火焰弓、仙灵之杖、魔花、元气之酒。

第二十一章　死亡沙漠

胜利条件：50 回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈或拉拉阵亡或超过 50 回合。

孟祈众人在火山口救了小龙拉拉后，一路往北来到死亡沙漠。沙漠本就是危险的代名词之一，要在沙漠中存活下来，不仅需要超强的毅力，还需要一点运气。在沙漠中移动十分困难，敌人也十分强悍。应首先除去敌人骑兵头目和他的弓箭手，其余的就让拉拉练功，使她能升成飞龙，以后几关就好打了。这是一场艰苦的战斗，用正确的战略加上无畏的精神消灭敌人吧！



第二十二章　斯里兰大陆

胜利条件：40 回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈或拉拉或全体 NPC 阵亡或超过 40 回合。

一行人坐船往北，着陆后发现一个村落，无恶不作的黑暗军正在此处肆虐。众人拔刀出击！敌人主力在左边，但是不主动攻击我军。有栏杆围成的地方敌人不会进击，可让一些魔法师躲入其中施法。敌人首领会石化术，需格外小心。

本关宝物：烈日斧、力量之戒、圣骑士勋章。

第二十三章　解救骑兵队

胜利条件：35 回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈或拉拉或韩凯蒂阵亡或超过 35 回合。

众人来到斯里兰大陆的奥里国，国王告诉英雄们袭击村落的怪物来自黑暗大陆，人称黑暗军团。几月前他们又出动了，见人就砍，残忍无比。他们数次击败奥里国军队，现已占领一



半国土。孟祈众人当下答应帮忙。几天后奥里国将军韩凯蒂出兵被困，孟祈得讯立即率众出击。用魔法师打击东侧敌人，韩凯蒂会接应我军，左右夹击方能赢得最后胜利。

本关宝物：力量之酒、准确之戒、回复叶。

第二十四章　炎龙谷

胜利条件：50回合内打败所有敌人。



失败条件：孟祈或拉拉或韩特阵亡或超过50回合。

预言中的圣者已望眼看到未来。科隆多世界，无形中的光芒圣剑。五百年前，邪恶法师黑石曾唤出魔兽，魔兽军不断攻击人类，最后勇者古特力出现击败黑石，但罪恶的种子并未根除……

孟祈听了贤者之言后，赶紧前往加萨神殿，途经炎龙谷。此地本是龙族世居之所，也就是小龙拉拉的家。但是有可恶的洛克鸟时时骚扰，使得旅程就不怎么愉快了。自古以来，射鸟用箭，弓箭手在此大展身手吧。

本关宝物：龙之鳞、龙之鳞、圣萱果。

第二十五章　加萨神殿

胜利条件：25回合内取得光明圣剑并打败所有敌人。

失败条件：孟祈阵亡或超过25回合。

到了加萨神殿，却发现黑暗军团已领先一步，大量魔兽密布四周。黑暗军的赫尔逊正使用黑暗力量要摧毁圣剑，所以孟祈要赶在圣剑被毁前取到它。永恒战士是敌军中最有实力的对手，其余敌人不足为惧。光明圣剑在中央宝箱中，只有孟祈能取到。然后就轮到赫尔逊了，替天行道吧。

本关宝物：风之珠、大剑士勋章、古特力盔甲、光明圣剑。

第二十六章　解救塔顿港

胜利条件：30回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈阵亡或超过30回合。

取得圣剑后，众人打算攻下塔顿港，再前往吉贝岛废墟，但塔顿港的黑暗军已有所准备了。正当孟祈等人准备行动时，却从远处飞来一条飞龙，拉拉又回来了！此关一开始我方占有地理优势，但敌军的实力也不可小觑。魔道士的地震术、魔剑使的剑术以及烦人的洛克鸟都十分厉害，胜败与否就要看前几关的练功程度了。

本关宝物：青龙刀、圣骑士勋章。

第二十七章　海上怪兽

胜利条件：30回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈或哈克船长阵亡或超过30回合。

哈克船长加入后，大船载着众人平稳地行驶在海上。突然船身剧烈摇晃，原来海上怪兽来袭！大海的愤怒比沙漠更为可怖，因为它吞食生命从不吐骨头！还好鲛鱼虽厉害，但它不能跑上船，采用车轮战术来消灭它。船身两侧水域有好东西，不要忘拿。

本关宝物：魔戒、风行靴。

第二十八章　吉贝废墟

胜利条件：40回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈阵亡或超过40回合。

击退了海怪后，哈克将船加速，不久便到达吉贝岛。岛上是一片沙漠，上岸后依地图指示，终于来到废墟。这关是个考验，敌人多且强，他们的光电枪射程长达八格，锐不可当。本关的最佳策略是四个字：以快致胜。

本关宝物：无宝可寻。

第二十九章　黑暗大陆

胜利条件：60回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈阵亡或超过60回合。

战争总是漫长的，而登陆战役尤其艰苦卓绝。已经到了黑暗大陆的艾斯海岸，黑暗军已在岸边严阵以待，天地一片肃杀！由于地势不利，应先避免短兵相接。首先要除去敌军弓兵，只要击溃敌前锋部队，后面援军不足为惧。而且还会有无双公主、杨铁、刘队长与张青赶来支援，尽力打好这场登陆战吧！想得到一枚箭神勋章吗？在中央上方某个地方，一棵树旁有一格颜色不同于周围的土块，派飞行队员去找找看吧。对了，探索山洞可不能忘，里面有质量上佳的宝物，打败巨龟后，它会自愿加入我方队伍，届时曲圆吉将能施展召唤巨龟这项法术了。

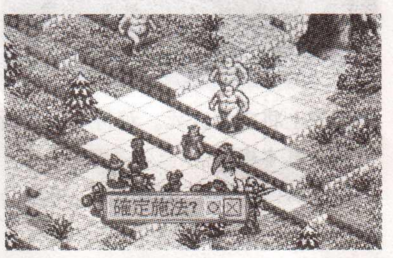
本关宝物：箭神勋章、斩魔剑。

第三十章　暗之山谷

胜利条件：50回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈阵亡或超过50回合。

成功登陆后，继续前进，来到一片大山谷前，又遭遇敌军。人面狮身与巴蛇是这里的两类强敌，对付会飞且能用弓箭作远程攻击的人面狮身可采用风系法术与八龙剑法消灭他们；至于以巴托拉将军为首的巴蛇更是不得大意，步步留心，避免不必要的伤亡。还有一个躲在左边山区的连弩手也是个劲敌，需多加小心。本关的箭神勋章是在上方中央一个凹陷进去的黄色方格内。至于山洞入口，可去右下方



山壁的向左凹入处找找看。洞中藏有三项宝物，也由巴蛇看守，数量不多，利用远程攻击就可收拾它们。

本关宝物：大剑师勋章、箭神勋章。

第三十一章　雪中的世界

胜利条件：40回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈阵亡或超过40回合。

通过山谷，一行人继续北行，天气



突然变冷了。众人发现前方已是一片冰雪世界！这里的敌人有雪人、“大风”，且我军一开始所处地势不佳，应边打边向较高的有利地势移动。在地图最左上角，由上方数起第二格的地方，有一个凹陷的方格(可能用鼠标无法选取，改用键盘试试)，是本关隐藏关卡的入口，派人去搜索看看。在这个隐藏洞中共有三件宝物，敌人则是五个恼人的“大风”。如果能顺利解决它们，奥古斯都将会加入我军队伍。

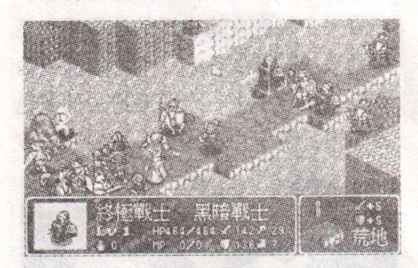
本关宝物：大神官之戒、水晶球。

第三十二章　心眼碉堡

胜利条件：30回合内打败乌鲁凯斯。

失败条件：孟祈阵亡或超过30回合。

打败了黑暗军军师巴拉赫图，大家非常高兴，似乎胜利就在眼前，但是后面是否还有更强的敌人呢。来不及多加考虑，敌人出现了。前锋敌军分东西两大群，东侧是骑士加法师，西侧以弓兵队为主，我军部署时应将飞行部队放在东部，暂避弓兵锋芒。攻至乌鲁凯斯所在地，前方有一群雪人坚守。用炫光术停止它们的活动，然后



蜂拥齐上将它们砍死。对付乌鲁凯斯可要凭真本事了。

本关宝物：邪神剑、恶魔铠胄、光战士勋章。

第三十三章　黑暗之都

胜利条件：50回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈阵亡或超过50回合。

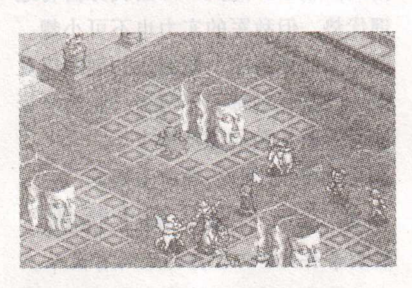
打败乌鲁凯斯后，众人长驱直入，一路来到黑暗军团的首都，准备对付黑暗军统帅。这里敌人数量庞大，各兵种也都几乎是最高级了。利用各类兵种间的生克关系，解决掉敌人前锋部队应无大碍，对付中央地带的大批剑士可就不那么容易了，至于黑暗军统帅与两群魔剑使构成的最后防线，实力相当强大。究竟鹿死谁手取决于英雄们在长期的战斗中是否已经打下了良好的等级基础。

本关宝物：龙麟甲、圣萱果、魔花。

第三十四章　黑暗洞窟

胜利条件：60回合内打败所有敌人。

失败条件：孟祈阵亡或超过60回合。



得知黑暗之都通往黑暗洞窟的密道后，众人小心地进入了地下神殿。最后一行人来到了一个旁边充满岩浆的地底。此处的黑暗生物法术高超，魔法师与弓箭手实力非凡，所以不可强攻，应采取诱敌之计，将敌人逐个消灭。然后调整队形前进，我军位于谷底，地势相当不利，遇见敌人应迅速将其除去。由于地形关系，右侧城墙下的四个骑士无法从画面上直接看到，如果砍完画面上所有敌人而发现任务仍未完成，那么找出漏网之鱼给他们补上一刀吧。

本关宝物：力量之戒、龙古之刀。

终章　黑魔神

胜利条件：打败黑魔神。

失败条件：孟祈阵亡。

地动山摇，邪恶之源黑魔神终于露面了。这场最后的战役决定着人类与黑暗生物之战谁是最后胜利者！戴上心灵护盔上前拼吧，正义的人们不怕倒下！因为无论在宇宙的哪一个时空，有黑暗就必定有光明！击败黑魔神的战术各有千秋，冲破黑暗迎向光明的感觉却无所不同！

本关宝物：龙古之刀。

落幕　聚散两依依

死不瞑目的黑魔神放出异能以求同归于尽，在主控台帮助下众人成功脱险。经历百难方成正果，孟祈却面临最后的抉择：时空传送仪只供一次使用，回到地球后将再也无法回来；留在科隆多的世界中会有雪儿相伴，并能与关心他的昔日战友们共同生活，但望雁南飞的愁闷将长伴余生。

最后，笔者选择的是让孟祈回到地球，这样他将他非凡的经历写下来。也许现实本身就是一种残酷，不管是否有人相信，孟祈拜望梦中回到众人身边。不要把大作家的梦惊醒，梦的结束是痛苦的！

尽管笔者最终爆了机，但是面临最后的考验却做不出真正的选择，也许，人生际遇本无常，聚散依依在梦乡……

后记　回首望时空

时下战略RPG骤然升温，各种作品大量问世，《超时空英雄传说》就是其中的上乘之作。它采用320×200、256色的画面解析度，画风写实、粗犷。CD音源颇具震撼效果，百听不厌。游戏视角采用立体45度显示，并融入了地形高低的概念，整个战场最高可以分成16段高低不同的阶层。游戏还提供了许多细部调整选项，让玩家依自己习惯调整。系统设有自动存档功能，战败毋需从头重来，非常体贴玩家。游戏的难度属于中等偏上，即使对资深玩家也具有一定的挑战性！佳作当前，不容错过，键入SUPER按回车，它会给你带来真正的回味。





《金庸群侠传》地图

本刊今年1月号刊出的《金庸群侠传至尊宝典》有若干"BUG",经读者中的"捉虫高手"支援,特此提供"强力杀虫剂"供大家"灭虫"之用,并在此向哈尔滨玩友陈铮致谢!

①《碧血剑》中渤泥岛的座标应为(277,43),误做(227,43);

②学会"左右互搏之术"的条件应为"资质在45以下",误做"资质45以上";

③补充以下五处座标:

崆峒派(160,313),峨嵋派(215,408),昆仑派(42,420),武当派(226,340),全真教(145,217)。



金庸群侠传攻略补充

文/CY

《金庸群侠传》攻略刊登以后，许多玩家反映，按照攻略进行，往往是一书未得，就落得个"失踪人口"的下场。笔者也遇到了这个问题，现将过关心得介绍给诸位玩友。希望能对您有所帮助。

初入江湖，最好先去昆仑仙境寻找张无忌，在那里你可得到两颗大蟠桃(每个增长内力70)，附近的一个山洞中可得到千年雪莲，然后去冰火岛得到一撮金毛后，张无忌便可加入你的队伍。此人防御力强，又能医疗，的确是一个不可多得的帮手。

胡斐加入后，可直奔阎基居，以三人之力，杀死阎基应不成问题。此后不妨先去灵蛇岛，打败金花婆婆，救王难姑，然后去蝴蝶谷，既能得到大量药品，又可得到胡青牛相助。此后，可去杀了田伯光(先去平一指居)再去白驼山找欧阳克的晦气(此人可为反复练级的靶子，随去随打)。去万鳄岛收拾岳老三，可反复打鳄鱼以提高群体等级。因胡斐防御力较弱，可将在万鳄岛得到的鳄鱼护甲装上，增强其防御力。此时以你现在的武力，大可到泰山派摆平其掌门，然后去大轮寺救狄云按攻略去拿《连城诀》了。

此后去丐帮破打狗阵法。收拾一下青城派（轻而易举），然后去救杨过。此后，最好按攻略把令狐冲招入麾下。接下来可到衡山派、五毒教、神龙教等江湖各门各派去练级。

在这以后，你应该可以笑傲江湖了，后面按照攻略，爆机只是个时间问题了，按此方法我既没有使用PCTOOLS，也没有加载游戏克星，好像也没怎么遇到韦小宝，顺利过关，不信你也可以试试，最后提醒诸位，有些地方最好还是存一下盘，否则后果自负！

金庸群侠传实用资料

为协助读者迅速通关，现将《金庸群侠传》的有关实用资料，包括如何使用PCTOOLS对游戏进行修改以及如何利用台湾注音输入法输入自己姓名等一并刊出以飨读者。

一．在游戏初期如果到武当山找张三丰过招，失败三次可分别获得梯云纵心法、太极拳法和太极剑法。本游戏威力最大的武功是"野球拳十级"，如配合双手互搏之术则对付任何高手均可一击获胜。只要有耐心，在战斗中不断地使用即可升级，每打68下野球拳可升一级。

游戏中有两个人可与之反复过招而无失败"失踪"之虞，即灵蛇岛的金花婆婆和百花谷的周伯通。因此可以把他们做为"陪练"使野球拳不断升级。

二．游戏修改法：

这个游戏的存盘文件是Rn. Grp，(其中n＝1, 2, 3，代表进度一至三)，以下修改均针对此存盘文件。

1. 修改主角能力值：利用PCTOOLS的磁盘文件编辑功能编辑存盘记录，找到如下地址：

扇区号．(sector) 0000001　转储相对位置 (Displacment) 0400(0190)

自左向右第11组2位16进制数起共11组16进制数(每组4位)，代表主角的攻击力、防御力等11项能力值，可以全部改成0064(十进制100)。至于大家非常关心的两项重要指数品德和资质的具体位置是：品德01B4 资质01BC

2. 修改道具：编辑下列地址的物品代码可以随意安排自己拥有的道具及其数量：

扇区号(sector)．0000000 转储相对位置(Displacment) 0032 (0020)

在这一地址起始的两组数均为FF，不要改动它们，从第三组起，其结构规律是两组数是物品代码，紧跟两组数表示该物品的数量。注意数量用16进制数表示，而且低位在前，高位在后。为防止更改后的数超出游戏设定范围导致出错，建议物品数最多不要超过FF（十进制255)，一些特殊道具只能拥有1件。由于游戏中道具众多，达198种之多，这里仅列出几个对于游戏通关极有帮助的物品代码及其作用：

物品名称	代码	作用
天山雪莲	2300	提高内力及生命最大值
天王保命丹	1400	补满生命力、体力和内力值
倚天剑	6D00	增加攻击力
软猬甲	7800	增加攻击力和防御力
天香断续胶	0800	补充些许生命力
黑玉断续膏	0900	补满生命力
生生造化丹	1300	补满生命力、体力和内力值
太极拳	3A00	补满生命力、体力和内力值
降龙十八掌	3E00	练至十级后成为威力仅次于野球拳十级的武功
玄铁剑法	3900	远距离攻击敌人的首选武功
葵花宝典	5D00	大面积杀伤敌人的厉害武功，只是必须自宫方能修炼

三．台湾注音输入法键位与汉语拼音对照表：

声母	b	p	m	f	d	t	n	l	g	k	h
键位	1	Q	A	Z	2	W	S	X	E	D	C
声母	j	q	x	zh	ch	sh	r	z	c	s	
键位	R	F	V	5	T	G	B	Y	H	N	

韵母	i	u	ü	ia	ua	o	uo	e	ie	ue	ai	uai
键位	U	J	M	U8	J8	I	J1	K <	U <	M <	9	j9
韵母	ei	uei	ao	iao	ou	iou	ian	uan	üan	in	un	ün
键位	O	JO	L	UL	>	U>	UO	JO	M0	UP	JP	MP
韵母	ang	iang	uang	eng	ing	ueng	ong	iong	er			
键位	;	U;	J;	/	U/	J/	J/	M/	–			

声调：阴平[space]　阳平[6]　上声[3]　去声[4]

（资料整理：捷足）





PC风景线

’96游戏心动点评 上篇

原文/《电脑游戏世界》(CGW)　编译/奔尼

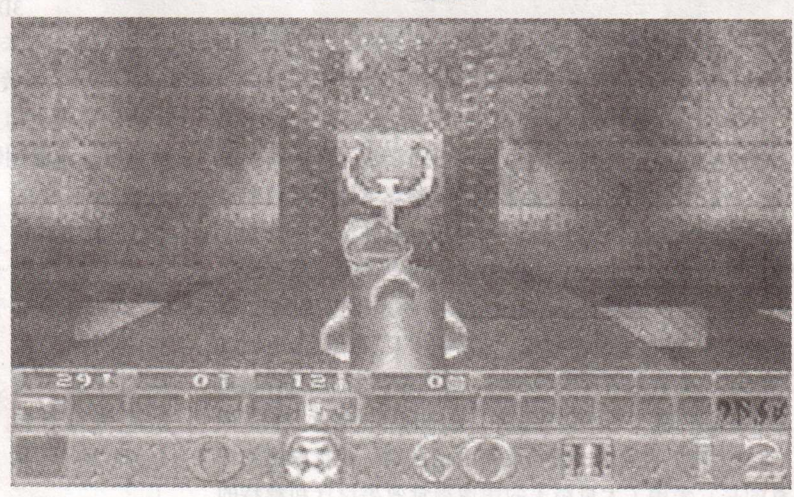
动作类：

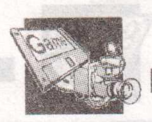
No. 1 雷神之锤(QUAKE)

《雷神之锤》轻而易举地当选为本年度最佳动作游戏。尽管它在创作上并没有什么新意或者说过去的一年中并未作出巨大的努力，但它所拥有的多人游戏模式下的最佳操作，真实的3D环境，令人窒息的气氛，流畅的操作以及几可乱真的游戏体验等特点却使其成为无争的霸主。遗憾的是该游戏并没有将这类主视角射击类游戏的模式作出本质上的改变，看上去与《毁灭公爵》类似，所以它是否能登基加冕尚有争议。但在CGW的编辑室里，《雷神之锤》与《毁灭战士》(DOOM)一样令人沉迷：你置于黑暗的世界里，四处巡视，杀死怪兽，寻找钥匙，打开大门，进入另一个世界……最终消灭恶魔。

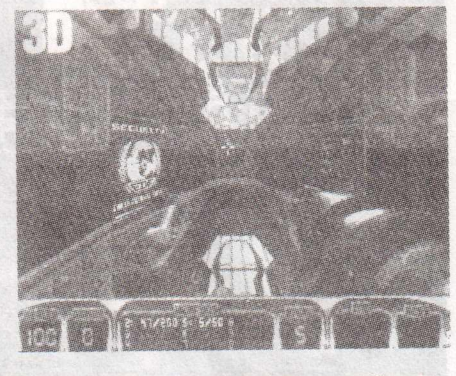
就技术角度而言，《雷神之锤》的确值得称道。游戏中全部的场景与怪兽都是由真3D即时贴图的图像组成，场景中的地面、墙壁都是由多面体构成。这就意味着本游戏创造了拥有极大的行动自由度的拟真世界。根据需要你可以潜入水中，用火箭消灭位于你上方的敌人，也可与敌人进行肉搏。在色彩的运用、结构的搭配及音效的处理上，《雷神之锤》也是脱凡超俗，使游戏升华成一场真正的战斗。如果是在晚上玩这款游戏，关上所有的灯，把音量调到最大，当凶恶的魔王咆哮着窜到你的面前时，那肯定会让你从椅上跳起来冷汗狂流！诸多因素使这款游戏是《毁灭公爵》以及其他任何一款主视角射击类游戏所无可比拟的。

另一个使《雷神之锤》成为年度最佳游戏的重要因素就是多人游戏模式的空前扩展。你可以通过串口线、调制解调器、IPX局域网络系统或是国际互联网进行联网对战，并且毋需使用特别的游戏辅助系统。任何一个《雷神之锤》的玩家都能随时打开自己的服务器接受其他玩家的加入，反之它也允许你加入到别人的角逐之中，在进行“死亡竞赛”时，千万小心！一旦你参加这场竞赛，可能永远也不想再退出，因为这款游戏实在是太精彩，太令人着迷了。当然，同所有优秀作品一样，《雷神之锤》也不可能是尽善尽美的，所以，如果你想要的是一部十全十美的作品，那你将无法掩饰自己的失望之情。但就各位所见所闻而言，它仍不愧为1996年数一数二的动作类游戏，它有理由成为任何一个爱好动作类游戏玩家的首选藏品。





No. 2 毁灭公爵(DUKE NUKEM 3D)



很多人认为《毁灭公爵》名正言顺地接替了《毁灭战士》的王位,有关的争论尚未有所定论。它在3D主视风格上的确比《毁灭战士》有了很大的提高，为玩家提供了更好的互动环境。你可以用手中的霰弹枪在墙上开出一个大洞,也许这就是通往另一个世界的入口。你也能返回到刚才经过的一关,在那里,你射击后留在墙壁的痕迹历历在目，这也许将转变不大喜欢这类游戏的玩家的看法并使其逐渐着迷。其他的一些如卡通式风格,粗暴的动作,过激的行为等等也会为你提供不同一般的乐趣。在游戏进程中,从公爵的嘴里还会时常冒出一些粗话。

这款游戏也拥有优秀的多人游戏模式，尽管它不提供免费的国际互联网联机,也不能在“死亡竞赛”中允许玩家随时加入游戏。另外,它使用的游戏引擎并非《雷神之锤》那样的真3D引擎而只是个让人上当的“2.5D”引擎。尽管如此它仍是一个很好的互动式游戏且拥有很“酷”的武器!《毁灭公爵》能使你享受到不同于《毁灭战士》的乐趣。

No. 3 无悔的十字军战士:义无反顾(Crusader: No Regret)

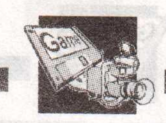
《无悔的十字军战士：铁血无情》(Crusader: No Remorse)曾以其华丽的SVGA图像，新颖的视角设计和良好的操作性赢得了CGW1995年度最佳动作游戏的桂冠。而《义无反顾》作为它的续集同样表现不俗，许多“十字军”迷也一致同意这部续作称得上是更具挑战性。尽管它要比第一代的《十字军》难得多——初玩这一系列的玩家最好先从《铁血无情》玩起——但对于喜欢猛烈的爆破场面、脑力激烫的机关布置以及变化多端的关卡与陷井设计的动作游戏迷来说,《义无反顾》这部游戏绝不会让人失望。在这一集中，你的任务就是依靠精良的武器、敏锐的观察及聪明的才智冲破危机四伏的十个关卡的封锁,战胜机器人和警卫，最终捣毁邪恶集团的老巢。注意,在这一集中,任何物体都有可能发生爆炸，在爆炸细节的描绘上也是淋漓尽致，令人瞠目结舌。如果你想获得超越毁灭的赞歌,希望冲破《DOOM》的禁锢，擅于迎接危险的挑战,那么,你定会走进《无悔的十字军战士：义无反顾》的大厅中一显你的身手。



No. 4 古墓丽影(TOMB RAIDER)

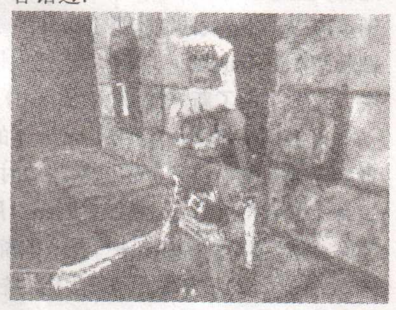
爱多斯（EIDOS）公司推出的《古墓丽影》(TOMB RAIDER)带着不同寻常的角色及不同寻常的视觉效果成为1996年冬季最有新意的游戏。在游戏中你不再是个全副武装的变态狂,你将扮演一位猎手,更确切地说是一位身手不凡的女猎手,在这场冒险中与猛兽周旋。主人公名叫拉丽·克罗夫特(Lara Croft),装备的武器包括手枪,乌兹冲锋枪、枪榴弹及霰弹枪。她来到埃及、希腊、南美洲以及沉没的亚特兰蒂斯等地探险。这款游戏采用了新颖、独特、多变的第三人称观察视角，这方面与《毁灭公爵》或《雷神之锤》的主观察视角有很大的区别。使玩家感到惊喜的是它采用了大量精美的图像视觉效果设计和独特的3D肌肉构成引擎。即使没有3D图形加速卡，该游戏也能流畅地表现细致的贴图及效果，例如流水、光线及阴影等等,环境和生物的描绘也如主角拉丽一样细致入微。至于主角本身从掏枪、游泳到攀岩等每个细节动作都是由上千幅动画组成。不幸的是，这款游戏只有单人操作模式。但是仅凭那些华丽的环境及漂亮的主角已经值得各位好好玩一玩了。





No. 5 地狱惊魂(Descent to Undermountain)

帕拉尔拉克斯(Parallax)软件公司的这款游戏是《天旋地转》(Descant)的续集，但这一回将使各位沉入地下世界，它使用了与《雷神之锤》类似的的多边形3D引擎。看来帕拉尔拉斯软件公司是在建立一个类似"龙与地下城"(AD& D)系列的地下迷宫。不象前一代的《天旋地转》，此次你不再是乘坐飞船观光，你已变为一个徒步冒险家，进入这个山脉之下的地下城与凶恶的猛兽肉搏，搜寻并打败黑暗精灵女王——劳丝(Lloth)。搏斗就在你眼前发生，可别当个逃兵哟！在与敌人战斗时，你可以根据敌人的情况选用斧头、长剑或是弓箭。你可以在地下城中自由地穿行，获得魔法及享受不同格斗风格的乐趣。有人认为《地狱惊魂》可以看作是角色扮演游戏，因为你所扮演的角色的力量属性会不断增加，同时还可以随意游荡穿越整个地底世界，揭示种种秘密并学习魔法。但我们认为这款游戏仍是一个结合了其它游戏类型特性的动作游戏，任何喜欢《天旋地转》系列或"龙与地下城"系列的玩家应该会喜欢这部游戏，特别是那些期望在真实环境中厮杀的玩家更不容错过！



No. 6 超级英雄(Hyper Blade)

假如你还记得游戏《速滑手Ⅱ火爆精典集》(Speedball 2: Brutal Deluxe)，那就一定会使你"想起"那种充斥速度、乐趣及不可思议的火爆的未来运动。现在这个值得称道的古老游戏的继承者已降临人间了，这就是活力(Activision)公司推出的《超级英雄》(HyperBlade)。

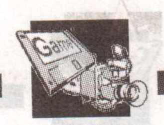


这款游戏把你带入下一个世纪，在那时，旱地冰球已成为一种极为风行的死亡竞赛。每个参赛队有三名队员，他们是两个球员和一名门将。这款游戏中共有12支代表队，目标就是争夺比赛的总冠军。比赛在一个巨大的曲棍球场上进行，球员们要想方设法地冲破对方"火力封锁线"将"球"(也许会是对方队员的头颅)击入对方大门中以赢得比赛的胜利。这款游戏和电子艺界(EA)公司的体育系列《NHL冰球大赛》一样令人着迷。它的视野宽阔，信息丰富，图像华丽。该游戏是一个集滚轴溜冰与格斗于一身的游戏，在图像制作上采用了多边形贴图技术，配合3D加速程序使图像看上去流畅而有质感。动作设计得非常"酷"，当双方身体冲撞时，也许会骨折肋断甚至会人头落地。假如你喜欢玩些有特色的游戏，请戴好头盔参加这场生死竞赛吧！

No. 7 VR 特勤组(Virtua Squad)

曾在街机上红透了的《VR特警》(Virtua Cop)如今被移植到PC上，这就是《VR特勤组》，它将使你荣幸地成为一名超级反暴警官。这是一款仿真射击游戏，有点与《生化悍将》(Cyberia)类似，但《VR特勤组》将可使你获得与众不同的享受。场景中的每个物体都是由大量的多边形构成的真3D图形，景物细致入微，人物栩栩如生，给你以身临其境的感觉。在动作的设计上也十分逼真，当你击中罪犯的手部时，握着的枪就会从他手中飞出，人呆呆地站在原地不动，并用一种惊讶的目光盯着你；当你击中他的膝盖或是腿部，他就会先跪下，然后歪倒在地……这些细节的描绘，都使你仿佛置身于一场实战之中。敌人死亡的方式与移动的变化没有固定模式，虽然在物体移动时存在着某些局限，但在动作上的变化却是多种多样的。尽管《VR特勤组》不可能替代《雷神之锤》的地位，但这部游戏美丽的图像与逼真的动作保证不会让你失望！





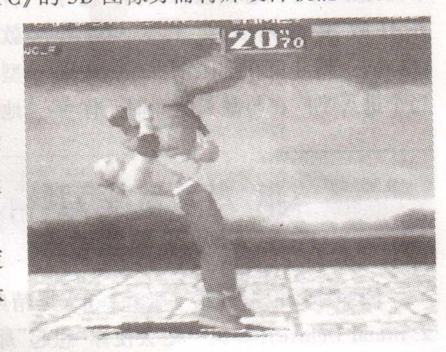
No. 8 '76洲际战车(Interstate '76)

虽然《机甲战士Ⅱ雇佣军》(Mechnarrior 2: Mercenaries)是活力(Activision)公司《机甲战士》系列游戏的关门之作,但这并不表明那个令人心醉的动作游戏引擎就此销声匿迹。该游戏的制作群在今年冬季刚刚推出的《'76洲际战车》(Interstate' 76)又将把你带回到当年的争斗中。这款采用了新一代《机甲战士Ⅱ》多边形3D引擎的动作射击游戏将把你带回到1976年的地球上,当时的世界还处于拥有良好法律与秩序的时期。可时隔不久,这种宁静就被打破了,雇佣军们纷纷用武器装备自己的汽车,然后为乡村提供保护。在这款游戏中,你将驾驶一辆70年的大马力赛车,消灭匪徒,搭救人质,而你的爱车则可以装备火箭与机枪。这是一个单人模式的游戏,视野宽阔,图像优美,操作流畅。假如你喜欢出色的图像与动作,那么你不久就会喜欢你的这辆战车的。



No. 9 VR战士PC(Virtua Fighter PC)

这款曾经陪伴街机迷们度过两年美好时光的格斗游戏,如今被移植到个人电脑上,在这个假日季节中无疑是电脑上最佳的格斗游戏。这款游戏充分发挥了电脑硬件的非凡功能,拥有高速动感、3D贴图多边形以及精美的图像效果。玩家从8名选手中挑选斗士与其他选手在不同的擂台上格斗,明智地运用你的头脑和身手去战胜对手。这款游戏对主机的需求至少是奔腾60或以上才能运行流畅,不过《VR战士PC》的3D图像毋需特殊硬件就能运行。如果你非常喜欢格斗游戏,VF-PC应该是你的首选;如果你不是格斗游戏迷也不妨看一看,玩一玩,说不定会有些从未体验过的感觉。



No. 10 辛迪加战争(Syndicate wars)

《辛迪加战争》是著名的牛蛙(Bullfrog)公司出品的又一力作,原作《暴力辛迪加》(Syndicate)是一个45度俯视视角的动作射击游戏,你控制四个生化人,在未来的地球上四处拼杀。《辛迪加战争》是其续作,视角仍与原作相同,不同的是队员的形象大了许多(在原作中,必须靠得很近才能看清你那些身材矮小的突击队员),观察队员的视角也可以旋转,同时在故事情节上也有所不同。在这款游戏中,你将负责控制辛迪加,而不只是躲在幕后指挥作战。游戏中的武器也是威力无比,其中甚至包括微型核弹,它能使巨大的摩天大楼顷刻间变成废墟。《辛迪加战争》中还增加了多人操作程序。如果说原作《暴力辛迪加》的出现带动了游戏业的发展,并涌现出大量《无悔的十字军战士》这样的作品,那么《辛迪加战争》的登场则更加推动了这一类作品的发展。



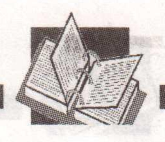
其它的3D动作游戏:

在十佳作品之外,还有一些优秀的游戏,其中包扩:伯斯达(BETHESDA)公司的《终结者:未来突袭》(Terminator: Future Shock)又有了续集,这就是《天网》(SkyNet),它是一个3D主视角射击类游戏,它拥有像《雷神之锤》一样的纯多边形贴图技术,与前作有所不同的是它可多人加入到游戏中,并且采用了SVGA图像技术。

《毁灭者》(Eradicator)也是个DOOM TOO游戏,但它在视角变化上表现得更为突出,游戏中有三个不同能力的战士,十余种用途不同的武器供你来挑选,有着像《毁灭公爵》一样的互动式环境,视角可随意地切换。

《死亡宫殿》(NecroDome)也有同样的设计与互动式环境。游戏中,你驾驶飞船,将周围的敌人消灭。

《超越法律》(OutLaws)是一款来自卢卡斯艺术(LucasArts)公司的作品,它使用了《死星战将》(Dark Force)的改进引擎。故事描绘的是在美国那个尚未开发的西部地区流传着的古老传说,这是一款枪战游戏。它有着动人的故事情节,难度较大,因为游戏中敌人的动作敏捷,射击过程中需要不时地装填子弹,而游戏中也提供了简单的疗伤系统。



古墓丽影
Tomb Raider

①跳关秘诀

1. 让 Lara 站定不动;

2. 按住 SHIFT 键然后按↑小步向前迈一步然后再按↓后退一步;

3. 放开 SHIFT 键, 然后立即按住→向右持续原地转身;

4. 当转动过三圈时放开所有键并立即按下 CTRL + ↑向前跳一步。这样即可立即结束本关任务并进入下一关游戏。

②获得所有武器

1-3 步骤同上, 第四步改为按 CTRL+↓向后翻腾, 然后可以按 ESC 看看是不是拿到了所有的武器及弹药?

注意 Lara 在跳跃时不能撞到墙壁或其它东西, 所以请在较开阔的地方进行以上"体操"。另外, 按键的时机要拿捏得当, 您可能需要多多练习才行。

③获得急救包

游戏中存盘退出, 以 PCTOOLS 之类的 HEX 编辑器打开 SAVEGAME. ? (? 为 0 至 15), 在 SEC0/DISP402 为小急救包(Small Medi Pack)的数量存放地址, SEC0/DISP403 为大急救包(Large Medi Pack)的数量存放地址, 随意填入 FF 以内的任意 16 进制数即可获得相应的急救包。

[江山提供③]

死亡地带
Hardline

在安装《死亡地带》的硬盘上有一个名为 HARDLINE. CFG 的目录, 用 EDIT 之类的文本编辑器打开其中的 SETUP. CFG 文件, 然后在该文件的最后加上以下字符:

CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG??

存盘之后再运行游戏则具有以下特殊功能键:

[Insert]	加血
[Home]	为正在使用的武器增加弹药
[PgUp]	为身上携带的武器增加弹药

时空游侠
Time Commando

97 年第一期曾经公布过两个无敌代码, 这里是最新的代码, 游戏过程中依次键入即可获得相应功能 (为方便读者, 特将上次的两个代码一同列出):

VONLUX	生命点数加满
HUIBON	获得所有武器
DOLTEB	获得额外生命
TIXODO	跳过一大关
DIXODO	跳过一小章节
SPEED	时间以秒为单位显示

三国英雄传

键入 CTRL + S + H 激活欺骗模式, 这时有以下功能键可用:

F1	全体休息(不计回合)
F5	胜利过关

秘 技

F6	本关失败
N	本关重新开始
+	将领升级
空格键	选择下一个单位

[Satan Chen 提供]

饿狼传说Ⅲ PC

这是一个从 NEO. GEO 游戏机上移植过来的格斗游戏, 漂亮的画面, 华丽的必杀技, 相信广大街机迷不会陌生, 现在在个人电脑上也能玩到了。

① CPU 问题

游戏安装时会自动检测电脑的 CPU 是否为 Intel Pentium, 若不是, 则拒绝安装。其实只要按以下步骤进行, 486 上也能使用。

首先在硬盘根目录下建一名为 GAR03 的子目录, 将光盘根目录下的文件全部拷贝到该目录下, 然后在 GAR03 目录下再建一名为 DATA 的子目录, 进入 DATA 子目录, 将光盘上 DATA 目录下的所有文件拷入, 然后将可执行文件 GAR03. EXE 的 SEC38, DISP128 处的 75 改成 EB, 存盘退出。今后进入 WIN95, 再运行这个 GAR03. EXE 文件就不会检测 CPU 了, 而且笔者发现此游戏在 486/100 上同样可以满屏流畅运行。

②脱离 CD



由于这部游戏是以光盘版发行，因此每次玩时都要放入光盘，又慢又麻烦，其实只要将 GAR03. EXE 的 SEC39, DISP311 处的 74 改成 EB，以后每次运行就不用放入光盘了，但音乐也无法播出。

③选用隐藏角色

首先爆机一次并记录进度，然后在下次开始游戏时先“LOAD SAVEDATA”读出进度，接着选“NEW GAME”，在角色选择画面中，将光标顺序指向特瑞→洪武→不知火舞→吉斯→鲍伯→望月双角→安迪→佛朗哥→东丈→玛丽，并在指向每个人时按一次轻腿键，若出现“HERE COME NEW FIGHTER”就可以选用隐藏角色了。

[王春靖 提供]

档 案

异形三部曲
Alien Trilogy

游戏中任何时候键入以下字串：

comeandhaveago	获得武器
ifyouthinkyouarehardenough	获得全部及无限弹药
nadiapopovxx	跳到指定关卡(其中 xx 为 1 至 34)

[Viking 提供]

大富翁之破坏超人

在游戏画面输入 SammilsTheBest 并按回车键，若听到一下声效便表示秘技启动成功！此后只要键入以下热键即可获得相应功能：

TAB	切换电脑托管
+	增加 5 万元现金及存款
-	减少 5 万元现金及存款
=	增加 5 千兵员
_	(下划线)减少 5 千兵员
<	增加 10 日保险期
>	减少 10 日保险期
1 至 8	前进 1 至 8 步

[陈志宏 提供]

文明网络版
CivNet

首先在 Extras 菜单项中依次键入 CTRL + A、O、D、B、A、M、F，随后该菜单即可出现以下秘技选项：

SCALEIT	增加生产
ARMYINFO	观看其它种族的资料
MONEYANDPOWER	得到金钱与能量
ALLSEEINGEYE	观看全部地图
GETRICHQUICK	得到金钱
GETSMARTQUICK	得到智慧
MISSILECRISIS	制造核弹
SETTLERSHO!	制作拓荒者
NUKESTORMS	制造全球核效应
AUTOMODE	电脑自动控制
ARMAGGEDON	核弹轰炸全世界

[陈志宏 提供]

毁灭者
Eradicator

在游戏中键入以下字符即可获得相应功能：

试玩版

\FUSHIPI	无敌模式开关
\GUNS	获得所有武器及弹药
\XMAS	获得所有物品
\TUNNEL	穿墙术

正式版

\RAGAMUFFIN	无敌模式开关
\ARMS	获得所有武器及弹药
\GIFT	获得所有物品
\FMK	生命点全满
\OVERDRIVE	增强 Microchip 的能量
\BLOAD	跳关
\VICI	结束本关
\DIG	穿墙术
\SPUTNIK	显示全部地图
\AMOBJECT	显示全部地图及所有物品
\AIMOVE	敌人人工智能增强开关
\FRAME	显示边框信息

[陈志宏 提供]

编辑/PC 兔子



逼近“私掠者”的世界——伊尔林·罗伯特专访

■译/梁华栋



提起《银河飞将私掠者》(Privateer)，在座各位都应该猜到它与著名的《银河飞将》系列游戏多少会有些渊源。不过，即使是笔者这么一个铁杆的银河飞将迷也不敢相信，“私掠者”的制作人与“银河飞将”的制作人同样也是手足情深。没错，他就是伊尔林·罗伯特(Erin Roberts，以下简作 ER)。

《私掠者》这个系列游戏可能会让习惯了“圣战”的玩家感到十分新鲜，因为此游戏摆脱了以往许多游戏中因为某某原因而要消灭某某的故事框架，同时为玩家提供了十分自由的游戏空间。以下就是邓·哈德威克(Dan Hardwicke，以下简作 DH)对伊尔林的采访记录，从中我们可以读到许多令人感兴趣的东西。

DH：首先我得感谢您放下手头的工作接受采访。在讨论您最近制作的这个游戏之前，我想冒昧地问一下，您曾经进行过哪些开发项目呢？您是否参与过您的哥哥，克里斯·罗伯特(Chris Roberts，《银河飞将》系列游戏的制作人，有关的访谈见本刊 97 年第 1 期)的开发项目？

ER：在我大部分时间里我都与克里斯密切合作，直到两年半以前我返回英格兰为止。八年前，当我还与克里斯一起生活在英格兰时，我几乎参与了他所有的软件开发工作。当克里斯到 Origin 之后我也经常在大学假期到那儿打零工，毕业后我也成了 Origin 的雇员。此后我参与了《国王传奇》(Time of Lore)、《银河飞将》I& II(Wing Commander)、《陆空战将》(Strike Commander)及《银河飞将私掠者》等游戏的开发工作。在我移居英格兰之前的一段时间里我还参与了理查德·格瑞特(Richard Garriott，《创世纪》系列游戏的制作人，Origin Systems 公司的主要创始人及领导人)的开发项目。

DH：《私掠者 II》的故事线与《私掠者》有什么关系吗？我们能否在游戏中看到以往出现在一代中的角色，或者是那些出现在《银河飞将》系列游戏中的角色(如 Mark Hamill 或 John Reyes Davis 等等)？

ER：当我萌发《私掠者 II》的创作念头时，我希望以一个全新的途径来延续《私掠者》这个系列。我的目的是制作新一代的模拟飞行游戏，其中将包容那些妙不可言的交易、探索及《私掠者》系列所特有的任务导向机制。在此基础上我还要跨出一大步，那就是全屏动态影像，这将用来表达那些仅靠电脑游戏无法表达的情感及真实的形象。看起来这就是我们将要做的一切。然而除此之外，《私掠者 II》的故事还将发生在一个与以往《银河飞将》系列游戏全然不同且未经探索的宙域，不知这是否是个专用词？反正我不懂！人类对发生在那儿的争斗茫然无知，那是等待各位探索而引发的未来之战。有鉴于此，游戏中各位将要遇到的角色与以往在这一系列游戏中所出现过的角色会有很大的不同，同时您也会处于不同的星际环境及文化氛围之中。

DH：据说在《私掠者 II》中玩家将不能再飞货船，取而代之的是乘坐新型战斗机为货船护航。这种设计概念从何而来？

ER：在完成《银河飞将私掠者》后我脑海中有一大堆概念想在续集游戏中来个全新的设计，其中之一就是交易体制。在《私掠者》中，你可以用货物填满船舱，起飞，然后猛开后燃器直冲向目的地，你完全可以避开冲突。我觉得应该试行一个新的规则。在《私掠者 II》中，你可以选择租用不同型号的货船，它们将拥有不同的载货量及防卫力。越



小的货船飞得越快，但其载货量很小且防卫力薄弱；大型的运输舰则飞得很慢，不过它可以装载大量的货物且拥有数座防卫炮台，这将给那些敢于过来碰运气的星际海盗饱以一顿老拳。玩家一旦购买了货船就必须时刻护卫在它周围直至目的地，如果遭遇强敌而想脱身而去时，你就必须在孤立无援的货船及自己的小命之间作一个艰难的取舍。另外，我们也限制了玩家通过交易所能获得的金钱，只有高风险的行动才能获得高额的酬劳。

DH：我们能否驾驶那些原本在《私掠者》中无法驾驶的战斗机型，比如Demon型？

ER：很遗憾，不能。因为在《私掠者Ⅱ》中，所有的战斗机都是这个全新宙域的产物。但我们为这片宙域设计了大量的物件，包括超过60种的舰只，玩家至少可以飞其中的18种。还有诸如空间站、卫星、货物转运站、空间试验室、移动炮台、陨石、矿区等等。《私掠者Ⅱ》可以同时处理更多的空间物件，我们在战斗中往往同时使用超过50艘战舰，其中包括大型主力舰。事实上，我们曾经测试过使用100艘战舰同时作战的情况。

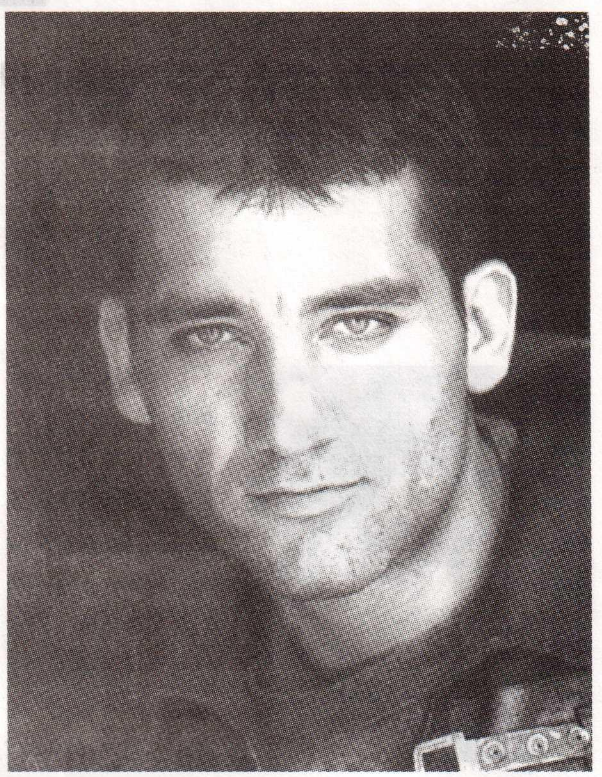
DH：您如何确定克里斯托弗·沃肯(Christopher Walken)足以担当主要角色之职？他是否在参与此项目之前对此系列游戏有一些知识准备？您是如何与他接洽的？

ER：我一贯认为克里斯托弗的工作十分出色，而且的确感觉他十分胜任游戏中戴维·哈桑（David Hassan）这个角色，于是我便找上了他。我确信他并无此系列游戏的任何知识准备，我们的接洽是通过他在纽约及伦敦的经纪人进行的。

DH：《私掠者Ⅱ》的模拟飞行引擎是否从《银河飞将》Ⅲ代或Ⅳ代发展而来，或者它是由某个引擎框架发展而成？

ER：模拟飞行引擎是全新的，它与《银河飞将》Ⅲ代或Ⅳ代





的引擎并无任何关系。这个游戏引擎是由我们自己的程序员基于B－Render发展而来，它不仅速度极快，而且拥有多个不同的光源照射方法，包括地面的影子、闪光的照亮以及其它一些设计。

DH：在动态影像方面是否在《银河飞将Ⅳ》的基础上有所提高？它是否采用了24位真彩色或是采用了更高的分辨率？或者在此刻您可以告诉大家一些更多的有关的改进？

ER：动态影像播放方面与《银河飞将Ⅳ》确有不同，它首次采用了我们在加拿大的部门所开发的程序，同时在这里被我们的程序员作了进一步的增强，我相信各位会喜欢的。

除了上面我们讨论的话题之外，我认为还应该特别提醒各位注意游戏中的任务系统。玩家将会发现游戏中提供了超过100个任务，这还不包括玩家追寻游戏主线所应达成的任务或是在不同地点遇到那些形形色色的人物所执行的不同任务。无论如何，我希望各位能够从《银河飞将私掠者Ⅱ黑暗降临》中获得真正的乐趣，如同我们延续《私掠者》系列将这部游戏开发出来的感受一样。

DH：我对此深信不疑。再次感谢您接受采访并祝愿这部最新的《银河飞将》系列游戏获得成功！

ER：Vvvvvvictory!!!

编辑/PC兔子



开启游戏设计之门——键盘、鼠标和游戏杆(下)

■文/黄明

今天鼠标(Mouse)已成了PC机的标准装备,但它并非与PC机与生俱来,当初IBM制订PC机技术标准时鼠标并未被考虑其中,倒是APPLE率先采用了鼠标,后来随着CAD的应用和Windows的风行,鼠标才逐渐被PC机采用。鼠标的发明则更是与PC机无关:其发明者是美国加州大名鼎鼎的施乐(ZEROX)公司。

从外观上区分,鼠标可分为二键MS(微软)鼠标及三键PC鼠标,通常三键鼠标上有转换开关可转换为二键鼠标以服从微软的领导。三键鼠标常用于3D Studio这样的软件中(又是Autodesk的顶级产品!),而二键鼠标则是微软为Windows系统而设计:在Windows 95面市以前,只有左键真正起作用(在游戏及一些特殊应用软件中除外),而在Windows 95面市之后,右键做为快捷键终于被派上了用场,据说中间键可能在即将问世的Windows 97中得到应用。从原理上区分,鼠标可被分为两大类:机械鼠标和光电鼠标。就编程应用而言,读者对其原理应有一些了解。

机械鼠标是较廉价,同时也是应用最广泛的一种,其原理很简单:用户在平面上移动鼠标时,鼠标底部的小球随之滚动,在与滚动平面垂直的法平面上有两个相互垂直的磨擦轮贴近小球,这两个磨擦轮随小球的滚动而旋转,从而产生X和Y方向的偏移量,最后这些数据被送入计算机内,通过相应的鼠标驱动程序被转换成程序中需要的数据。机械鼠标实际上不用衬垫也可使用(只要桌面足够平滑),但那样会令小球很快被弄脏从而导致滚动不灵——这时鼠标就该报废了。机械鼠标的寿命通常较短,电脑配件商常将其看成易耗品。

光电鼠标寿命就要长得多,当然价格也贵一些。光电鼠标没有滚动的小球,取而代之的是鼠标底部的LED发光二极管,衬垫则极为光滑,上面布满纵横交错的网格。计算机开机后鼠标的发光二极管就亮着(当然它也分为可见光和不可见光两种),用户移动光电鼠标时,发光二极管向衬垫的网格上发光,光线被衬垫吸收和反射后被鼠标中的光敏元件检测到,然后由鼠标内部的电路向计算机提供鼠标的方向和偏移量。由于光电鼠标不是靠磨擦而是靠光线作用,光电鼠标要比机械鼠标耐用得多,不过一旦丢失了有网格的衬垫,再单独配一个可不太容易。

实际上,除了机械鼠标和光电鼠标,形形色色的非标准鼠标也层出不穷。外形象真老鼠标本一样的鼠标(不知是不是真鼠皮)已不算奇特。我最近老是看到3D空间鼠标和头控鼠标的广告。前者的手感有点儿象我那部Nintendo 64的手柄;后者就更奇妙了:戴上一个类似帽子的仪器,你要是将头向左摇,电脑屏幕上的光标就向左移;你要是将头向右摇,电脑屏幕上的光标就向右移……点一下头就算确认……我不知道这样对使用效率究竟有多少影响,但如果是我做广告我就会宣称这种头控鼠标可以使程序员得以预防颈椎病。(天晓得!)

无论是哪种鼠标,其检测到的实际信息都被送入计算机供专门的鼠标驱动程序加工处理(可惜大多数游戏杆的驱动程序都得由程序员自己编写)。尽管几乎每种品牌的鼠标都有自己的驱动程序,但它们都毫无例外地与Microsoft鼠标驱动程序兼容(以便卖得出去)。我们编程时只需处理统一的接口就可以了,在这一点上鼠标的标准化程度要比声卡高得多。

倘若在Windows下管理鼠标,我们不会遇到底层的函数接口,只需对鼠标产生的消息处理就可以了——Windows已为我们做了大量工作。由于篇幅所限,我在本文中不打算涉及Windows编程。但在DOS下使用鼠标,我们还是得通过BIOS实现鼠标管理——对于控制鼠标这样的任务来说,BIOS的速度是足够快了。我们知道,BIOS的每一种功能都有一个中断号。鼠标的中断向量是33h,即用C语言表示的0X33。在使用Borland C++3.1或Turbo C++时,我们可以通过头文件为“dos.h”的int86(...)函数调用




```
/*****************************/
/*EXAMPLE 1: CHKMOUSE. CPP      */
/*Programmed by Huang Ming, Jan. 1997      */
/*****************************/
/////////////////////////////////////////////
//CHKMOUSE. CPP: checking if mouse is      //
//two - button type or three - button type      //
/////////////////////////////////////////////
//I N C L U D E S//
#include  <dos. h>
#include  <iostream. h>
//P R O T O T Y P E S//
int ChkButtonNum(void);
//F U N C T I O N S//
void main(void)
{
    int i;
    i = ChkButtonNum();
    if((i = = 2)||(i = = 3))cout < <i < <" - Button Mouse found. ";
    else cout < <"Checking Mouse Type Error. ";
}
int ChkButtonNum(void)
{
    union REGS inregs, outregs;
    inregs. x. ax = 0;
    int86(0x33, & inregs, & outregs);
    if(outregs. x. bx = = 2)return (2);
    else if(outregs. x. bx = = 3)return (3);
    else return (0);
}
```

例程 1

相应的服务例程，该函数的具体用法详见有关程序员参考手册。表 1 列出了中断 33h 支持的常用鼠标功能，建议读者结合后文的例程仔细分析。

表 1：中断 33h 支持的常用鼠标功能

功能号	功能
0	重置鼠标及其状态
1	显示光标
2	隐藏光标
3	取得鼠标按键状态及光标位置
4	设定光标位置
7	设定光标水平范围
8	设定光标垂直范围
9	设定图形模式下光标样式
11	读取鼠标移动的计数值

其中 9 号功能涉及光标式样数组，篇幅较长，本文暂不讨论，其余的功能将做一全面介绍。

例程 1 调用了上述 0 号功能来判断鼠标是两键还是三键，这是通过获取寄存器 BX 的内容得知的。程序较短，全列如左。

例程 1： 源程序文件：chkmouse. cpp
备份文件：chkmouse. bak
目标文件：chkmouse. obj
可执行文件：chkmouse. exe

为了便于程序设计中对鼠标的管理，我根据上述 BIOS 功能调用设计了一组函数，以完成诸如设定鼠标光标位置、读取鼠标光标位置及按键状态、隐藏和显示鼠标光标等基本功能，并将其底层接口封闭起来以方便调用。我们现在将这组函数加入可扩充图形函数库 VGA256. CPP 及其头文件 VGA256. H 中。对于一般 0X13 模式游戏编程来说，利用上述函数库已可实现大部分功能。此外，在我日后有机会详细谈及 Win32 编程时（对今天的 Windows 应用而言，我们不应再将主要精力放在 16 位编程上），我们还会再遇到鼠标产生消息的例程——那时大家将不得不至少配置 32 位的 Windows 95 操作系统以运行那些例程。

上述向 VGA256. CPP 函数库新增加的函数简介如下：

int ResetMouse(void)；重置鼠标，重置成功则返回 1，失败则返回 0。

void DisplayMouse(int ShowCmd)；显示或隐藏鼠标光标。ShowCmd 为 1 时显示光标，ShowCmd 为其他时隐藏光标。通常重置鼠标后应显示光标。编程时要注意：向屏幕输出数据、进行块传送或绘图之前一定要先隐藏光标，之后



再显示光标。否则画面有可能被破坏。

int LeftButtonPressed(void); 测试鼠标左键是否被按下。是则返回1,否则返回0。另外要注意:单纯在循环体中调用此函数时,由于各用户按键的速度不同,左键按下后程序可能会反复调用该函数并返回一个以上的返回值。

int RightButtonPressed(void); 测试鼠标右键是否被按下。是则返回1,否则返回0。注意事项同上。

void GetMouseXY(int * MouseX, int * MouseY); 取得光标在X和Y轴方向上的位置并向参数MouseX和MouseY填充。注意:这些值尽管也是屏幕左上角为(0,0),右下角最大,但由于不同的图形模式分辨率不同,这些数值通常不能直接被使用,而是需要转换成相应图形模式的像素值。建议大家参考后文例程3中的设计。

void SetMouseXY(int MouseX, int MouseY); 在MouseX和MouseY位置设置光标。同函数GetMouseXY(...)一样,MouseX和MouseY也应转换成相应某种图形模式分辨率的像素值。

void SetMouseXRange(int min, int max); 根据最大值max和最小值min设定鼠标光标在X轴上的移动范围。

void SetMouseYRange(int min, int max); 根据最大值max和最小值min设定鼠标光标在Y轴上的移动范围。

int GetMouseMotion(int * MouseX, int * MouseY); 读取上一次调用本功能至今鼠标光标移动的计数值。无移动则返回0, 有移动则返回寄存器CX和DX的值并向参数MouseX和MouseY填充。若CX值小于零, 表示光标向左移;若CX值大于零,则表示光标向右移;若DX值小于零,表示光标向上移;若DX值大于零,则表示光标向下移;注意:这些值有可能在-32768至32767之间, 不能直接当作鼠标光标座标使用。

例程2利用扩充了鼠标管理功能的函数库VGA256.CPP测试了鼠标在0X13模式下的基本应用。程序首先进入图形模式并显示光标,用户按左键或右键屏幕上都会有按键说明。其后用户第一次按键盘上任一键后(我还使用了上期文章讨论过的清键盘缓冲区函数ClearKeybrd()以防止用户误按键盘一次以上),再按鼠标左键时,程序会在屏幕左上角设置鼠标光标,再按右键则显示光标在水平和垂直方向上的位置(未加转换的原始数据)。用户第二次按键盘上任一键后,按鼠标左键,鼠标光标将被限制在一矩形区域里移动,按鼠标右键,程序会向屏幕输出光标在水平和垂直方向上的位置(同样是未加转换的原始数据)。用户第三次按键盘上任一键,鼠标光标的移动范围将恢复到全屏,按鼠标左键屏幕将显示鼠标相对移动未加转换的计数值。最后用户第四次按键盘上任一键,程序将返回文本模式结束。

例程2: 源程序文件: runmouse.cpp
备份文件 : runmouse.bak
目标文件 : runmouse.obj
可执行文件: runmouse.exe

例程3演示了利用鼠标绘制简单图形的基本功能。用户可以按鼠标左键绘图,按鼠标右键改变256种绘图颜色(包括与背景同样的黑色)。鼠标光标的位置数值经过了调整以适应我们讨论的VGA0X13图形模式。大家不妨分析该源程序,没准儿读者中会有位天才给我们开发出一个CAD新版本(开个玩笑!)。关于鼠标的其他功能应用由于篇幅所限就不再讨论了。

例程3: 源程序文件: drawit!.cpp
备份文件 : drawit!.bak
目标文件 : drawit!.obj
可执行文件: drawit!.exe

键盘和鼠标虽然是电脑游戏中最常见的输入设备,但它们毕竟不是专为游戏而设计的,我们下面谈到的是专门为游戏服务的输入设备——游戏杆(joystick)或游戏手柄(game pad)。

提到游戏杆或游戏手柄,大家可能马上会想到超级任天堂、索尼游戏站或任天堂64等游戏机配置的外形漂亮、性能卓越的手柄——不不不,尽管先进且昂贵的数字式(digital)电脑游戏杆正日益增多,但我们通常配置的普通电脑游戏杆远没有上述游戏机手柄那么灵巧和符合人体工程学——我们面对的是最原始的模拟量(analog)输入设备。尽管一些电脑游戏手柄是从游戏机手柄生产线上生产且采用了较简单的数字信号处理方式,但其性能和接口与最老式的模拟量游戏杆完全相同,它并非真正意义上的数字式游戏杆。只要你打算有朝一日尽可能多地卖出你的作品,我们讨论的重点就不得不放在那些在原理和结构上与老式街机摇杆完全相同的模拟量游戏杆上——我敢说今天这些老式街机还随处可见,当然很可能已被装入了新的



游戏。这种游戏杆的优点是打《侍魂 3》这样的游戏时可以使劲将街机震得摇来晃去——从耐用性而言，这种模拟游戏杆真是无与伦比。

普通游戏杆通常不能被直接插入 PC 的扩展槽，而是通过专门的接口卡再插入 PC 的主板。这是因为作为模拟量设备的大部分游戏杆在运动过程中，其输入是连续的，必须通过模/数(A/D)转换器(当然是很简陋的那种)将模拟量转换成计算机所能识别的数字量。今天，我们实际上通常不用购买专门的游戏杆接口卡，这些接口卡已幸运地与声卡或各种多功能卡集成在了一起。不过这样也带来了一个问题：某块较旧的声卡倘若不能被 Windows 95 自动识别而不得不仍然采用 16 位的驱动程序时，插在其上的游戏杆就无法作用于专为 Windows 95 设计的游戏（如《Time Commando》等）。解决的方法是升级声卡的驱动程序或者声卡本身，这也是我所遇到过的尴尬问题之一。

模拟量游戏杆的原理非常简单：互为垂直的方向（X 和 Y 轴）上有两个电位器（可变电阻器），游戏杆产生偏移时，两个电位器的电阻值会随之改变，经过一系列充放电、计数以及数/模转换，最终得到游戏杆的运动方向和偏移量。数字式游戏手柄则是通过导电橡胶触发四个方向的微动开关而产生运动方向(但不产生偏移量)。游戏杆或手柄通常至少有一个按键（button），实际上是简单的开关，可以通过读端口的方法来获取其状态。这里还有一个问题：由于每个用户的 PC 速度各不相同，上述电容器充放电计数时间也千差万别，因此大部分 DOS 游戏运行前都要求用户校准游戏杆——向各个方向最大限度地多次旋转游戏杆供校准程序对最大和最小偏移量取样，按开火键以供确认等等。如今 Windows 95 已在系统级集成了这一功能，用户只需在安装 Win95 时按要求校准一次即可，不必像过去那样在安装每个游戏后都要校准一次。

很遗憾，与 BASIC 不同：C 语言没有读游戏杆的标准函数（是否有点儿怀念 BASIC?）——但 Win32 API 倒是有。我们写 DOS 游戏时如果打算考虑游戏杆的功能，只能自行编写读游戏杆的函数，具体方法有二：调用 BIOS 或者直接读硬件端口。

BIOS 调用是游戏杆最为广泛的使用方法，对于游戏杆这样的 8 位设备来说，BIOS 服务是足够快了。游戏杆服务的软中断号是 15h(即 C 语言中 16 进制的 0x15)，但是由于某些其他服务也同样使用了这个中断，调用游戏杆服务程序必须借助于额外的信息，如在产生中断以前向某寄存器写某些参数等。表 2 描述了 BIOS 支持的常用游戏杆功能。

表 2: 中断 15h 支持的常用游戏杆功能

\- - - - - - - - - - - - - - - - - -

输入寄存器值

ah = 132, dx = 0

输出:

按钮状态 = al

功能:

读游戏杆按钮状态

\- - - - - - - - - - - - - - - - - -

输入寄存器值

ah = 132, dx = 1

输出:

游戏杆 1(X 轴) = ax

游戏杆 1(Y 轴) = bx

游戏杆 2(X 轴) = cx

游戏杆 2(Y 轴) = dx

功能:

读游戏杆偏移量

\- - - - - - - - - - - - - - - - - -

前面提到过：由于游戏杆本质上是模拟量设备，即使我们不触摸游戏杆，充放电电路计数值也会发生微小的变化，从而导致 BIOS 从游戏杆端口读取的值有微小的波动，我们称之为“抖动”。由于抖动的影响，BIOS 向我们提供的值通常无法在程序中直接使用。消除抖动最简单的方法是在游戏杆初始化时对游戏杆波动偏移量值进行取样，取得其最大最小值，在实际应用时则根据这些最大最小值对实际偏移量进行判断，以确定游戏杆究竟是由于自身抖动产生了偏移还是由于用户的操纵产生了偏移。

例程 4 在文本模式下描述了 BIOS 调用控制游戏杆的基本方法。例程 3 定义了 Joystick 结构。在游戏杆初始化函数 InitJoystick(...) 中，程序通过对游戏杆取样 20 次计算出最大最小抖动值存放于 Joystick 结构供消除抖动。在读游戏杆状态函数 ReadJoystick(...) 中，程序通过读取 AH、DX 等寄存器值取得按钮状态及偏移量。程序通过将这些偏移量与初始化游戏杆时取得的最大最小抖动值对比得出游戏杆运动方向并存放于 Joystick 结构中。用户在例程4

中操纵游戏杆时，偏移方向和按钮状态将不断以文本方式显示在屏幕上，如果用户按下了游戏杆的按钮，程序将结束。需要指出的是：例程3虽然只考虑了一个按钮的情形，但多于一个按钮的控制实质上也是一样的。此外如果读者的计算机上没有配置游戏杆，请不要试用有关游戏杆的程序（我没有写测试游戏杆是否存在的代码），以免造成程序无限循环死锁。

例程4: 源程序文件: testjs. cpp
备份文件 : testjs. bak
目标文件 : testjs. obj
可执行文件: testjs. exe

比调用BIOS更快的控制方法当然是直接读游戏杆硬件端口。读端口将能获得更更好的操作反应。游戏杆按钮状态可由I/O端口201h获得。该端口各位含义如下:

0 第一只游戏杆的X轴
1 第一只游戏杆的Y轴
2 第二只游戏杆的X轴
3 第二只游戏杆的Y轴
4 第一只游戏杆的1号按钮
5 第一只游戏杆的2号按钮
6 第二只游戏杆的1号按钮
7 第二只游戏杆的2号按钮

为简化问题，在下面的例程5中，我仍然只涉及第一只游戏杆。例程5和例程4没有本质区别，但利用了读硬件端口的方法控制游戏杆，因此速度上比例程4要快些。在例程5中，因为不能依靠BIOS替我们做底层的工作，一切都得由我们自己来完成。用户应按程序提示先多次旋转游戏杆至各方向的最大值，以供游戏杆初始化函数InitJoystick(...)采样得出在X和Y方向上抖动最大/最小值。按1号按钮后采样结束，屏幕上将给出得出的X和Y方向上抖动最大/最小值，并提示用户按键盘上任意键继续。用户可以继续控制游戏杆的方向，游戏杆在X和Y方向上的偏移将不断显示在文本状态下（其实这些数据在实际应用中还要滤去抖动并根据不同的图形模式加以转换）。最后用户可以按游戏杆的1号按钮结束程序。例程5中读游戏杆X和Y轴方向函数unsigned int ReadJoystick-XY(unsigned char JsXY)采用了嵌入式汇编语言写成。

例程5: 源程序文件: testjsnt. cpp
备份文件 : testjsnt. bak
目标文件 : testjsnt. obj
可执行文件: testjsnt. exe

最后我向大家提供基于VGA13h图形模式的游戏杆演示程序例程6。用户可以通过游戏杆控制屏幕上的20×20彩色矩形块的移动。最后按游戏杆的1号按钮回到文本模式结束该程序。矩形块的座标值CursorX和CursorY均为全局变量，例程6是通过在矩形块原座标上以背景色重画以便擦除矩形，得到新座标值后，再在矩形块新座标上以前景色绘制矩形，从而产生最原始最简单的动画（别指望这就是在写游戏，现代游戏一般不采用这种方法产生动画，有兴趣的读者请耐心等待本系列文章以后的章节。）例程6也使用了我们的图形库“VGA256. CPP”及其头文件“VGA256. H”。

例程6: 源程序文件: jsdemo. cpp
备份文件 : jsdemo. bak
目标文件 : jsdemo. obj
可执行文件: jsdemo. exe

相对于键盘和鼠标多少显得有点儿神秘的游戏杆，今天就介绍到这里。多年来，和大多数家用游戏机手柄一样，普通电脑游戏杆只是单向地向计算机提供数据，供程序读取。今天Windows 95的Direct-Input API允许计算机在读取游戏杆数据的同时向游戏杆发送数据。如果游戏杆支持Direct-Input功能，游戏杆就可以根据计算机发回的数据产生反应。举个例子：当用户驾驶程序中的法拉利急速转弯时，游戏杆（或方向盘）上将会产生适当的反冲力；当用户在F-14战机的座舱里发射导弹时，将会在游戏杆上体会到后座力；当用户在3D迷宫中遭到敌人的枪击时，手中的游戏杆将会激烈震动...借助Windows 95的优越性，明天的电脑游戏杆将很可能领先家用游戏机一步给我们带来街机厅里的感受。

在我们今天开启游戏设计之门时，键盘、鼠标、游戏杆，这些直接影响到游戏操作性的输入设备理应引起我们的特别关心，让我们从一开始就将可操作性纳入游戏设计的计划书吧。

编辑/PC兔子



97 年 2 月日本游戏排行榜

■文/吴波

排名	游戏名	销量	机种	厂商	类型
1	新超级机器人大战	371043	PS	BANPRESTO	S·RPG
2	玛利奥赛车 64	265112	N64	NINTENDO	RAC
3	WILD ARMS	222028	PS	SCE	RPG
4	勇者斗恶龙Ⅲ	210200	SFC	ENIX	RPG
5	VR 战士 VS 格斗之蛇	206270	SS	SEGA	ACT
6	魂之利刃	185345	PS	NAMCO	ACT
7	口袋魔鬼	183061	GB	NINTENDO	RPG
8	模拟史莱姆 决定盘	181645	PS	康佩尔	PUZ
9	天外魔境——第四默示录	178262	SS	HUDSON	RPG
10	超级大金刚 3	163611	SFC	NINTENDO	ACT

BANPRESTO 的超级机器人大战系列游戏在玩家中极有人缘，这款新作初登场便夺本月排行榜冠军。游戏中机器人全部重新绘制，不再是以往的 Q 版，战斗画面更华丽壮观，但游戏读盘速度似乎有些延长。《玛利奥赛车 64》是 N64 唯一上榜的游戏，游戏画面美丽，游戏性也不错，且可将屏幕分成四部分供四名玩家一决高低。SFC 上榜的两款游戏均是销售前极被看好的游戏。本期两款格斗游戏均有十分漂亮的 DEMO 画面，《魂之利刃》的 DEMO 制作水准之高令人惊叹。SCE 最近表现不俗，其制作的 RPG 水准渐高已是玩家有目共睹，这款《WILD ARMS》无论画面，音乐乃至游戏性均堪称一流。而 HUDSON 的《天外魔境》在一再推迟发售后终于登场，被公认为土星游戏中动画做得最好的。



赛尔达传说

机种: FC 类型: A・RPG 公司: 任天堂 容量: 128K

■文/杨峰

这是一个最早出现在家用机上的 A・RPG 游戏，主角林可要在 16×8 的地图上寻找隐藏的宝藏，并找到九个地下谜宫，最终打倒魔王戈诺。由于不用象现在的 RPG 游戏一样炼级，所以游戏过程进行的非常轻松，伴着欢快的音乐去寻找隐藏的秘密，也算是一大乐趣吧。游戏中要尽量推动孤立的石头，把某些石像碰活，还要去“开山、毁树”藉此发现秘密，下面我将物品、宝物及简单攻略向大家介绍一下，并附表两张:

(1)剑: 共有 3 把，威力不同，分别放在不同的地方。

(2)盾: 防守用，多次击打后会变小。

(3)钱币: 分 2 种，一种加 1 一种加 5。

(4)天使: 补充 HP。

(5)心: 分 2 种，小心补充 HP，大心增加一格 HP。

(6)钟表: 在当前画面内定住敌人，并使主角无敌。

(7)钥匙: 分 2 种，一种为普通钥匙，一种为特殊钥匙。

(8)地图: 显示谜宫路线。

(9)指南针: 显示关底所在。

(10)三角板块: 凑齐板块才能与魔王决战，一至八关都有一块。

(11)木筏: 可在码头漂流用。

(12)梯子: 可越过河流隔开的地方。

(13)书: 使魔杖发出火焰。

(14)戒指: 有蓝戒指、红戒指两枚，增加防御力。

(15)时空之戒: 用来打开时空隧道。

(16)回旋镖: 分木制与铁制两种，可短时间定住某种敌人。

(17)爆弹: 用来爆破岩石，洞穿墙壁之用，亦可伤敌。

(18)弓箭: 箭分两种，可作远程攻击，但每射一箭，将损失一枚钱币。

(19)蜡烛: 有青烛与赤烛之分，能将谜宫的黑暗房间点亮，还能烧掉某些树木，发现秘密，也可攻击用。

(20)笛子: 可将你带到先前的关去，并能使一处湖泊结冰。

(21)肉: 一种怪物喜欢吃的东西。

(22)信: 山洞老人索要的物品，给他看后会出售药水给你。

(23)药水: 蓝色与红色，可加满 HP。

(24)魔杖: 能攻击的远程武器。

赛尔达传说物品分布图

	●		●	●	K9		●			剑 2			●		信
●				●		●				●	K5	●		●	
	剑 3	K6	时空隧道	时空之戒		●	●					●	●	时空隧道	●
			●	蓝戒指			K1		补充 HP			K2	●	●	
		K7	补充 HP		K4			●	时空隧道				●	●	
	●					●					●				
		●	●				●	●		●	●		K8		
	●			K3		●	剑 1	●	时空隧道		●	●	●		

图中标●的地方有隐藏的秘密



攻略:

第一关: 主角拿上第一把剑在K1处会发现第一个谜宫，里面路线非常简单，敌人也不难打，BOSS为一头小龙，打击其头部可将它消灭。本关可找到弓与木回旋镖。

这时可以去捡第二把剑，找到信与时空之戒，可以到赌博小屋去赌钱，赢了存盘，输了就关机重来，这样就很容易攒钱去买到蓝戒指与肉，还有蜡烛，这会使以后的战斗更加轻松。

第二关: 在K2处会发现谜宫的入口，敌人不是很强，BOSS为一犀牛怪，喂它两颗爆弹即可将它撑死。本关能得到铁制回旋镖。

第三关: 第三个谜宫在K3处，此关出现持盾武士，不能正面攻击，应从侧面或背后打击它，此关BOSS为长有4个夹子的怪物。本关可找到木筏。

第四关: 在K4码头处使用木筏即可到达第四个谜宫，在黑屋中可用蜡烛，此关应不与众怪物纠缠，BOSS为双头龙。本关可找到梯子。

第五关: 第五个谜宫的入口非常隐密，在K5处有一无限不循环的路，其实只要朝上连走四次即会发现入口，进去以后应先去取得笛子，有一老人要减去你100元钱，不要吝惜，你会得到回报的——爆弹数量将增加4枚。BOSS为一圆状怪物，应先用笛子吹去其保护层，才能将其击毙。

第六关: 利用时空隧道来到K6即可，此关出现游戏中最难缠的敌人——幽灵，打此怪有一无赖法，可以利用房间进出的门，躲在里面一剑剑的刺它。最后BOSS为一只铁螃蟹，用弓箭射其嘴部才会有效。本关能找到魔杖。

这时你该去墓地去拿威力最大的一把剑，即第三把剑，如老人不给，那有可能是你的体力不够，需要到各处转转，尽量找出隐藏的大心与秘密。

第七关: K7处有一片湖泊，吹响笛子后，湖泊上结起了冰，并会露出一处洞口。在里面你还能再碰上一次增加爆弹的机会，另外还有一小怪物拦住去路并问你要东西吃，把肉给它后即可通行无阻。此关应从地图最右方把大手怪全部打死后，才能推开]形中间的石头找到关底，BOSS还是为一小龙。本关可得赤火蜡烛。

第八关: 在K8处将一棵孤零零的拦路小树烧掉即可进入。让人想不到的是此关极为容易，BOSS为4头龙。本关可得到书、一把特殊钥匙。

至此，你已拿到了八个板块，地图上的秘密也解得差不多了，终于到了与大魔王决战的时候了，它隐藏在最复杂的一个谜宫里。

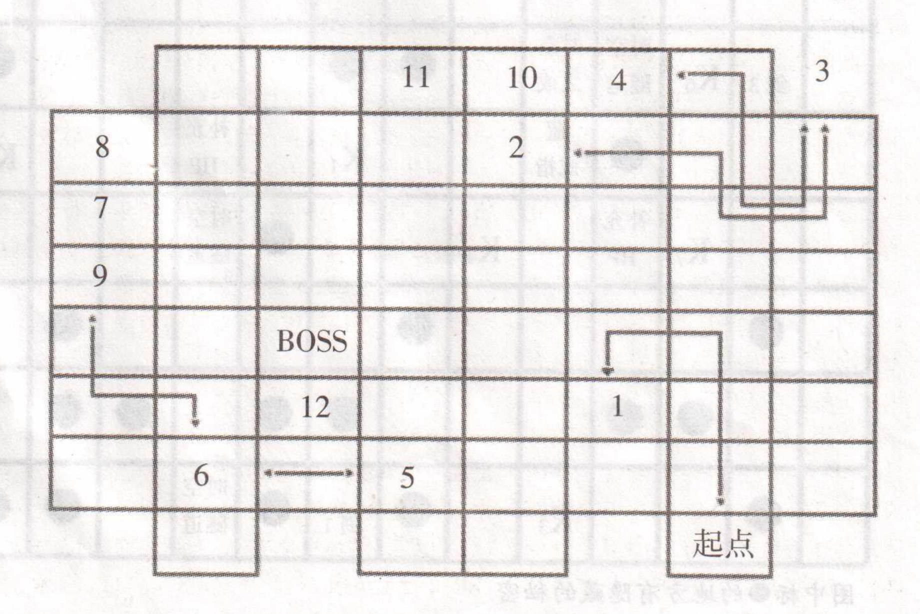
第九关: 在K9处将左方的岩石炸开即可进入，这是此节目中地图最大，路线最复杂的一个谜宫，主角要充分利用自己的记忆与耐心，才能取得最后的胜利。本关有许多难对付的幽灵怪，最好避开它，还会碰见几只蜜蜂怪与许多小蜂阻挡你前进的道路，此时你已不会害怕什么了。首先应从地图的右上角取得红戒指，再去取得银矢，到大魔王的房间把它消灭。

附路线图:

从起点开始到达1，从1→2→3去取得红戒指，再从3→4→5→6后，先从6→7→8去消灭所有的幽灵，推开石头，就可取得可以打倒戈诺的银矢，再回到6，再从6→9→10→11→12，往上走就到了戈诺的房间，戈诺会隐藏在黑暗中吐火球攻击你，并用自己的身体搞突然袭击，主角敲击它四次后，它会变色，当它变色后，应用弓箭射击它，此时它再无还手之力，败在了林可的剑下。

由于本游戏秘密非常多，本人难免有顾及不到的地方，各位玩友如发现图上没标出的秘道或宝物，请来信指正，谢谢!

第九关迷宫图解







战略指导

文/王冬

美赛亚（MASIYA）公司一向以出色的战略游戏闻名于电玩界，其代表作《梦幻模拟战Ⅱ》推出后不久，便制作了这款《雌狐 357》（又名《特殊部队 357》）。与《梦幻》系列不同的是，这次的主角不是那些勇者、骑士、魔道士，而是一群超现代化的机器人；也许这是美赛亚公司为对付当时被 BANPRESTO 公司炒得红红火火的《超级机器人大战》系列而做出的举动吧，不过仿佛并未“得逞”。但无论如何，《雌狐 357》确为 MD 上一部不可多得的 SLG 佳作。

故事篇

西历 2834 年，异星人对地球发动了大规模的进攻，结果地球联合防卫军取得了胜利。这次战斗之后，地球军事联邦决定效仿异星人的军队秘密研制一种高机动型机器人兵器——SERD（サード），用来保卫地球和平。

数年之后，异星人再次来袭。地球联合防卫军凭借着 SERD 的力量取得了彻底胜利。而地球上一些酷爱战争的狂人借此机会大量生产 SERD（有这闲心玩会儿 GMAE 不好吗?），对立的国家开始扩军备战。

后来，随着机器人兵器开发竞争的进行，旧型 SERD 的机能逐渐跟不上要求，而新生的“VECTOR”则具有绝对凌驾于 SERD 之上的力量。

西历 2896 年，麦利斯玛波普（メリズマハーブ）——一个新生的小国成立了第一支由 VECTOR 组成的部队，称作特殊部队 SLASH（スラッシユ）。游戏的主角——义泽拓也就是 SLASH 中的一员。

一日，拓也正与两名同伴在基地附近演习，突然前方出现了一架青绿色的 VECTOR，不由分说地举枪便是一气乱射……与此同时，SLASH 的基地也正在受到不明部队的袭击。

实际上，当游戏进行至后半段时，便可真相大白：所谓谜之部队是被称作“雌狐 357”的一支 VECTOR 军队，其科技实力真是可怕！而那阻击拓也等人的谜之 VECTOR 又是谁驾驶的呢？他与“雌狐 357”有何联系？他究竟是敌是友？一切都等待你从游戏中寻找答案。

战略篇

一、特殊的战斗方式

以往的 SLG 中，若令对战双方进入厮杀状态，只要选择“攻击”指令便可以了，而《雌狐 357》的战斗方式分为两种：“射击”和“格斗”。射击是以枪炮对敌人进行远距离攻击，射击时对方不能反击，但落空的可能相对较大；格斗是用武器直接破坏敌方机体，命中率高，威力也较大，但敌人定会反击。战斗时决定攻击方式是射击还是格斗，一要看我方机器人的特点：格斗型？射击型？还是平均型？二要注意敌方的能力，看其是否善于回避射击？是否善于格斗？他的射击和格斗的防御力如何？

二、知己知彼，百战不殆

不论敌我，使用“情报”指令后将出现一个视窗，可用来参看人物的能力。其中包括：格斗（かくとう）和射击（しやばき）的命中率（HR）与回避率（ER）、行走步数（いどうりょく）、攻击力（AP）、防御力（DP），当然，AP 和 DP 随该人物使用的武器不同亦会有所变动。其次，射击和格斗的范围（しやてい）也不可忽视哟！有的人物所具有的特殊能力也会显示出来……

三、特殊能力，绝对助攻

特殊能力分为三种：攻击（マーブクランプ）、防御（バキュー ムウォール）和自我修复（パーンナルリペア），所消耗的 MP 均为 2。在 SLASH 部队中，只有莉娜（ニーナ）和捷伊（チエイ）这两位可爱的小姑娘掌握着攻击和防御的重要特殊能力。但千万注意，她们的防御力极弱，可是重点保护对象呀！当使用特殊能力的 MP 不够时，只要停于母舰旁边，即可进行补给。

四、无敌母舰——移动的基地

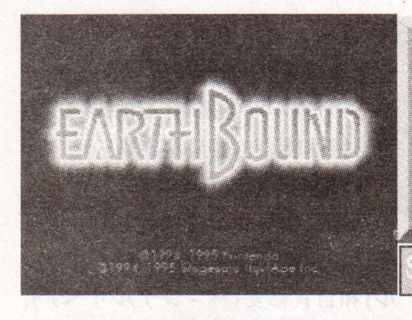
在第二关中，拓也一行人与贝恩（ベン）合流后，即会得到这艘名为ドレッド的母舰，当我方某些机器人的 HP 过低，不能继续战斗时，将其移动至母舰上，并选择“搭载”指令，即可进入母舰内部进行修理。下一个回合时，若已修好，则可使用“发进”指令，使该角色选择机器人、武器及枪炮，并再次投入战斗。搭载的效果要远胜于自我修复，好好把握吧！

五、熟悉操作乃致胜之关键

这里主要是提出关于“移动”和“攻击”的区别。本作中，“移动”和“攻击”是两个无关联的指令，即可先移动后攻击，亦可先攻击再移动。“特殊能力”也是如此。总之，一回合之内，可进行多项指令，但不可重复进行同一指令（例如进行两次移动）。不像许多 SLG，一回合之内只要稍微有点举动，就没有机动力了。

好了，战略指导至此告一段落，但光有这些，想打穿全十六个版面也是难上加难的。尤其在后三个版面，要同时面对数十个比己方实力高出许多的敌人……所以一定要多观察敌方状况，多动脑筋，当然少不了一套周全的战术。OK，废话少说，BATTLES START!





地球冒险 2
(MOTHER2)

■文/天津 RPG 联盟
杨子江、李涤非、秦玉民



SFC 厂商: NINTENDO 类型: RPG

1989 年, 任天堂公司发售由著名制作人系井重里精心制作的 RPG《妈妈》1 代, 引起业界震动。经过长达 5 年的酝酿, 这部巨作的续集于 1994 年终于发售。在《最终幻想 6》的光芒之下, 仍然夺得当年最佳游戏的第二名。这是一部可以和《FF》、《DQ》系列相提并论的作品, 音乐风格独特, 画面有动画的韵致, 情节刻画更是细致入微, 尤其是主角取得世界八个圣地的力量之后的情节, 真是令人荡气回肠。日版由于对话几乎都是日文假名, 故此次撰写美版的攻略。此游戏特别之处是记录需给爸爸打电话; 金钱是以信用卡方式存在银行, 用时到自动提款机处取; 多余的道具需打电话给寄存处存取。想到将来如玩齐《MOTHER3》和《FF7》、《火焰纹章 3》等 RPG 大作需备齐 N64、PS 两台主机, 甚至可能再加上 SS, 每念及此, 不禁对 TV GAME 现状颇多感慨。

操作篇

A 键: 决定 B 键: 放弃 X 键: 查看地图
SELECT 键: 查看各人状态

移动时:	Talk to 谈话	PSI 魔法
	Check 调查	Goods 道具
	Equip 装备	Statue 个人状态
战斗时:	Attack 攻击	PSI 魔法
	Defend 防御	Goods 道具
	Auto 自动战斗	Runaway 逃跑

序章

199X 年, Onett 市……一声巨响传来, 大地震动。主角从梦中惊醒, 来到客厅。在母亲的鼓励下, 决定外出调查。他戴上心爱的小红帽, 来到左隔壁。那里只有小男孩 Pikey 在家, 父母外出吃饭, 哥哥出去了。外面到处是警察, 听说有一颗陨石落在附近。来到左边山丘上, 见到 Pikey 的哥哥 Pokey, 他神秘地劝主角先回家, 明天再说详情, 然后又得意洋洋的说主角在这里只会妨碍警察的工作。回家刚睡着, 就传来激烈的敲门声, 开门一看是 Pokey, 表情紧张, 说话结结巴巴。原来他将弟弟带到陨石降落点, 不一会儿就失踪了, 请主角看在好朋友的面上帮助寻找。主角当然义不容辞, 在妹妹房间的礼品盒内找到 Crack bat 装备上, 与妹妹交谈还可得到 Cookie(回复 6HP), 这时爸爸打来电话, 顺便记录一下。在小山丘顶的一棵大树下见到了睡着的 Pikey, 回家路过陨石时出现一只蜜蜂, 告之事件的原委: Giygas, 宇宙的破坏者, 把所有的一切推入无穷的黑暗之中, 在 10 年之后的未来, 世界将被毁灭; 除主角之外还有两个男孩和一个女孩, 只有四人合力才能将 Giygas 消灭。将 Pokey 兄弟送回家, 其父母十分不礼貌, 竟下逐客令, 跟在主角身后的蜜蜂面对喋喋不休的 Pokey 母亲蛰了下去, 被一掌击落。蜜蜂临死前告诉主角, 只有合并世界各地 8 处圣地的力量才能拥有打倒 Giygas 的能力, 其中之一 Giant step 就在附近, 漫长的冒险之旅就此展开。

冒险之旅

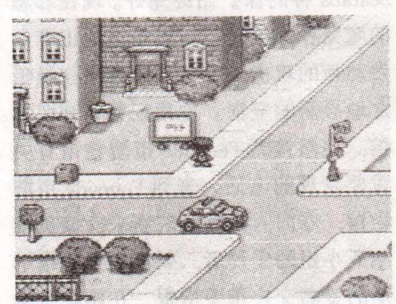
在图书馆, 主角借到一本地图, 还可以打听一些关于游戏的常识, 什么打黑色电话免费, 绿色电话付 1 块钱等等。另外听说 Giant step 在本地的西北方, 南方的 Twoson 市有个会使魔法的女孩。来到西北方, 这里已被政府封闭, 看来只有找市长才能解决。进入市政厅, 接待小姐言明只有预约才可受到市长接见, 主角被轰了出来。听市民讲有个叫 Frank 的黑社会老大, 连政府都十分头痛, 其总部设在游戏厅。找到带有 GAME 标志的房子, 在一楼楼梯旁有通往后院的小门, 守门人会问你是不是想加入他们的组织, 当然不可以。击败守卫在后院见到 Frank, 他有两次变身, 但最终还是倒在主角的脚下。Frank 告诉主角, 只有市长才有西北方小屋的钥匙。再去市政厅, 由于主角解决了市长的心头之患, 在市长的大力赞扬下, 钥匙自不成问题。打开西北方小屋之门进入山洞, 击败怪物来到第一处圣地——Giant step。

刚一出洞就遇到警察, 训斥主角难道不知此地不准进入? 须立刻到警察局来一趟。且不管他, 先到旅馆休息再说。在梦中主角听到女主角的召唤, 醒来立刻前往 Twoson, 通往 Twoson 的道路被 Onett 警察设了路障, 看来只有到警察局才能解决问题。在警察局被警长一顿臭骂, 还说象主角这样的小男孩只能呆在家里玩任天堂的游戏, 不应到处乱跑。得知主角要去 Twoson 后, 被带到一个空房。警长不相信主角会打败 Frank。将五名警察全部击败后, 警长的态度完全改变, 立刻电告属下将主角放行。在地图右方的一间小屋内听到在陨石落下的半山腰, 有个财宝猎人有重要事情相告。主角在那里见到了一座黄金雕像, 好象



是有关地下宝藏的线索，看来与目前关系不大，还是先去 Twoson 吧！Twoson 市旅馆右边有个自行车行，可免费租用一辆自行车，这样行动就快多了(不过只限一人骑)。右下方是女主角的家，左边是公园兼自由市场，左下是小发明家 Apple 及 Orange 的家。来到 Orange 的房间，买下一部据说是世上最伟大的机器发明，没想到刚用一下就坏了。在 Apple 房间，里面杂乱无章，只有 Apple 和他养的一只老鼠。发明家不好意思地请求主角给他一点食物，主角当然不能拒绝。他吃饱后又兴奋地说正在进行一项伟大的发明，能不能资助 200 元。好在不算多。Apple 养的老鼠为了表示谢意，送给主角一部大哥大(只能收不能打)。

在公园遇到老板 Everdred 的挑衅，原来他是想试试主角的实力，接着告诉主角，女主角已被绑架到东方的快乐村，那里信奉神秘的宗教，女主角将被当作祭品。赶到女主角家中调查果然如此，当即穿过右边山洞，发现河中的桥断了，前方又有一个巨大的铁笔挡住去路，无奈只好返回。一筹莫展之际，小发明家 Apple 打来电话：发明

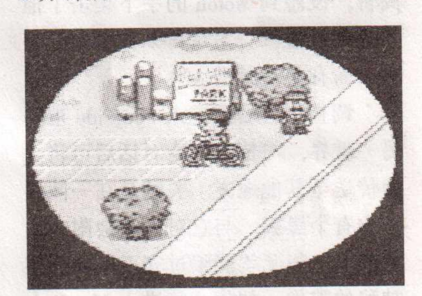


已经完成。在公园找到他，将超级削铅笔装置(Pencil Eraser)拿到，回到铁笔栏路的地方，消除障碍，来到快乐村。这里气氛诡异，有个叫 Carpainter 的家伙自称得到神的启示，明白了宇宙间的一切真理，并且经常与神联络，宣称当整个世界变成蓝色，世界将充满和平。在村的右方山洞内经过一番苦战，来到世界第二处圣地 Lillip Step。村内的一牛棚附近，有个家伙误将主角当作自己人，说出了女主角的关押地点：山顶的小屋。穿过村上方的山洞来到山顶，女主角被关押在上锁的牢房，钥匙在 Carpainter 那里。由于他具有操纵光的力量，女主角给了主角一件防护道具。出了牢房被一群教徒拦住，为首之人竟是 Pokey，这家伙怎么会在这？收拾那些喽罗易如反掌，Pokey 见状慌忙逃走。来到村中央 Carpainter 的房间，里面有许多教徒挡路，其中很多是假人，与真人对话会让开一条通道，在 Carpainter 身后有座黄金像，和主角在财宝猎人那里看到的一模一样。打败他后发现他是被黄金像控制了神志，身不由己。此时所有的追随者都已散去，救出女主角后先到商店买装备，由于女主角只有 LV. 1，在附近练至 10 级左右回到 Twoson 就比较安全了。将女主角送回家，其父母感激不尽，并同意两人今后在一起冒险。在公园，老板送给主角一张 1 万元支票。

通往下一个城市 Threed 的必经隧道有许多幽灵挡路，Twoson 的公共汽车也因此停开。Chaos 剧院有一群流浪艺术家组成的演唱组 Runaway Five 极受欢迎，去那里看看。在剧院右侧的黑色大篷车边有个黑衣人，与之对话可得到门票，进入剧院见到演唱组成员，他们因为欠剧院老板一大笔债只得滞留在此。主角二人忙到二楼经理室，将一万元的支票交给剧院老板，使演唱组的人获得了自由。搭乘他们的大篷车顺利来到了 Threed 市。这里一片混乱，怪物横行街道，在旅馆门前见到一个形迹可疑的女人，跟她进了旅馆却被人击昏，醒来发现被关在了地牢。困境中女主角运用心灵感应术发出了求救信号。

北方的小镇 Winters 正值冬季，女主角的呼唤惊醒了睡梦中的另一主角 Jeff。此时由玩家控制 Jeff，到一楼与 Maxwell 交谈得到一把钥匙，却怎么也打不开隔壁的门，再次找他会得到一把万能钥匙，到隔壁拿到装备，再去二楼取回复道具。与好友 Tony 告别之后，来到附近一家商店，一定要使店内的小猴成为同伴，方法是与店内一女士对话选 Yes，再与小猴交谈即可。到湖岸小猴会召唤出湖内水怪，乘水怪到达彼岸，穿过数个山洞到达 Jeff 父亲 Anonut 博士的实验室，乘飞行器来到 Threed，终于与主角二人会合。在城市下方击败两个特定怪物得到道具 Jar of honey。城市中央的一个圆形帐篷是怪物的聚集地，主角虽将首脑消灭，可由于怪物太多，一下子无法全部清除。正在此时，小发明家 Apple 送来了 Zomble paper，一种类似于苍蝇纸的东西，将它放在圆形帐篷内。第二天到帐篷门口一看，哇！所有的怪物都象黏苍蝇一样躺了一地。穿过城市左上角的地洞，沿山道前进穿过右边山洞来到 Saturn vally，可买到很强的装备。进入商店之前的山洞，与洞内居民对话获得进入敌人基地的方法。

基地隐藏在瀑布的后面，当敌人询问口令时，只要任何键都不按，等待 3 分钟后即可进入。在基地深处使用



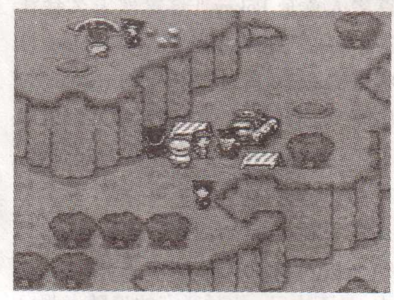
道具 Jar of honey 可轻松击败守关怪物，来到世界第三圣地——the Milky Well。Threed 旅馆对面有个汽车站，调查站牌可乘公共汽车穿越隧道进入沙漠公路，竟然碰到交通堵塞，不得已下车。路边有个简陋的旅店，买好装备后穿越沙漠一直向东到达 Foueside 市，在沙漠途中由于发现了地下宝藏一些人正准备进行挖掘工作。Foueside 市



的市长名叫 Motoli，原来是个非常正直的人，最近不知为何变得无恶不作。在以 Motoli 命名的大厦 47 楼，遇到了 Pokey 父子。他们现在已是 Motoli 先生的助手了，真是小人得志，赶紧离开这令人作呕的地方。

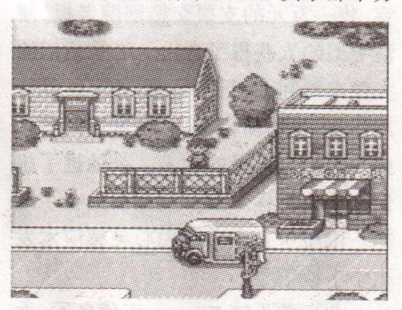
听说 Runaway Five 演唱组因赌赛马又欠了当地剧院一屁股债，真是只知唱歌什么也不知道的一群家伙。来到沙漠地带，因墓地内发现怪物使挖掘工作停止，主角三人深入地下消灭怪物，出来与挖掘工交谈，他说要制订一个周密的开采计划，看来财宝一时还不会出现，先回 Foueside 吧。半路上挖掘工的弟弟追了上来，交给主角一块钻石。将钻石拿到剧院经理处，还清了演唱组的债务。在百货商场买完装备，正要离开，突然商场的灯全灭了，有个黑影冲过来将女主角掳走。主角与 Jeff 追至商场四楼办公室，消灭了绑架者却不见女主角的踪迹。到地图左边的咖啡馆打探消息，听到外面吵吵嚷嚷，出门一看是 Twoson 市的公园老板倒在地上。他偷了快乐村 Carpainter 的黄金雕像准备在此地卖高价，没想到 Motoli 的手下袭击了他并抢走了雕像。主角得知咖啡馆的柜台后面有秘密通道。

调查柜台后面进入 Foueside 市的另一世界，与特定人物对话后可将主角传送至其他地方，关键是在一间屋子内有个黑影，与它对话它会附在主角身上，如此就能骗过守卫砸碎那座神秘的雕像。如何才能进入 Motoli 大厦找到 Motoli 呢？在沙漠公路旅店的右上方有个地下洞穴，每个洞口都有小猴拦路，只有给它们特定的道具才能进去。在洞穴深处得到了一部机器 Yogurt machine，并从一小猴那里学到瞬间移动魔法 Teleporta（可瞬间到达从前去过的地方）。用此魔法回到 Foueside 市 Motoli 大厦前，将此机器交给一个小姐，在她的帮助下来到了大厦 48 楼。穿过数个房间，碰到守卫机器人，苦斗了数回合后，Runaway Five 演唱组冲进来关掉了机器人的电源。来到 Motoli 先生的办公室，女主角安然无恙。这一切都是因为那座黄金雕像控制了 Motoli 先生的神智。现在金像被毁，一切归于正常。



市长先生在大厦顶给主角三人准备了一架直升机，没想到让 Pokey 抢先一步开走了。这家伙到底想干什么？此时小发明家 Apple 来电话，因发明遇到困难，要去 Anonut 博士的实验室。另一小发明家 Orange 也打来电话，他现在正进行将煮熟的鸡蛋变成生鸡蛋的发明！？

主角来到 Threed 市，Jeff 坠毁的飞行器已被当地市民修好，乘飞行器到 Anonut 博士的实验室，博士对飞行器进行改造。主角来到了北方的山洞，在那里得到世界第四圣地 Rainy Circle 的力量。回到实验室博士已将飞行器改装完成，主角乘其来到海滨城市 Summers。此地有个 Stonic 俱乐部十分



神秘，只有电话预约才能进入。在东边的 Toto 镇可打听到俱乐部的秘密电话号码，拨通后就可进入 Stonic 俱乐部。从俱乐部的一个男子口中得知俱乐部的一名妇女卖特殊的蛋糕，跟这名女子来到海滩人行道边，主角得到了 Magic cake，随后做了一个奇怪而又清晰的梦……。

在遥远的 Dalaam 山上，Poo 王子正将进行最后阶段的武功修炼，此时由玩家操纵王子。来到右下方的山顶，摒除杂念，静静打坐，一会儿师傅的小童来打扰，千万不要理他，否则功亏一篑。王子见到了祖先的幽灵，要打断王子的双腿，斩去双臂，削去双耳，剜去双眼，割掉舌头。这是对王子的考验，一定要答应。现在王子身不能动，目不能视，口不能言，耳不能听，脑中仅存的一点灵智也被夺走，只剩下无尽的黑暗……。王子终于从入定中醒来，回到宫殿，众人都向王子祝贺完成了修炼。师傅命令王子立刻至 Summers 与主角见面，至此四位勇士终于会合（王子回复 PP 不需专门药物，只要喝水就可以，不要忘了多带 Water）。

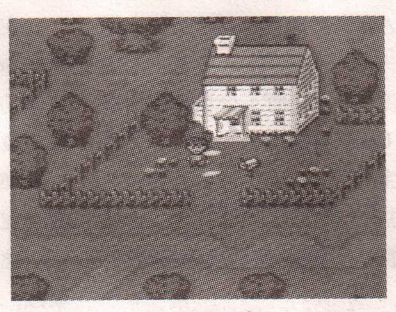
Summers 的博物馆，馆长告诉主角一个秘密：多年以前，为了抵抗入侵者，人们在 Scaraba 岛建造了金字塔，虽然战争失败了，但金字塔由于 Scaraba 神的保护始终完好。现在邪恶的魔鬼在穿越时空的黑暗之地正准备发动新的攻击，金字塔中有通往黑暗之地必需的宝物。主角正要离开博物馆，突然接到 Fourside 市博物馆有关重要发现的电话。来到 Fourside 市博物馆，守门人是歌剧院新来女演员维纳斯小姐的崇拜者，要求主角用维纳斯的签名交换重要情报。在剧院维纳斯小姐将名字签在了香蕉皮上，好在守门人不在乎。沿博物馆地下室进入下水道，在最深处击败怪物来到世界第五处圣地 Magnet Hill，并得到一把用胡萝卜做的钥匙 Carrot key，还记得王子在 Dalaam 山的左下角进不去的山洞吗？门口有几座兔子雕像挡路，用这把钥匙试试看，果然兔子消失了，在山洞内部主角来到世界第六处圣地



the Pink cloud。

海滨城市 Summers 东部 Toto 镇，在岸边乘帆船出海，来到 Scaraba 岛，这里的市场有道具猪的鼻子（Pig nose），可买下来。向南走沙漠金字塔的狮身人面像前有五个机关，顺序踏上、左下、右上、左上、右下、上，金字塔的门可打开。塔内有具平放的棺材，在塔的尽头踏一机关，棺材会移开，出现一条秘道，可得到道具 Hawk eye（鹰之眼，去黑暗世界的必备之物）。顺秘道出去王子会暂时离队修行，在沙漠绿洲的一个男子手中得到一把钥匙，可打开北面的一座塔门。塔内是一个迷宫，第一层某处悬挂了 4 条绳索，从左手数第 3 根上去见到塔的控制中心。出塔后南行，巨塔会一直跟着主角。从东南方的老人口中得知，只有乘潜艇才能进入地底世界。进入巨塔内部的 Goodbye exit 洞口找到一艘老式潜艇，进入黑暗世界的沼泽地。使用猪鼻子可以在沼泽地找到一个回复 80PP 的道具，穿过沼泽地来到一个山洞（中途必须使用 Hawk eye，可在黑暗中视物，王子也会归队），里面居民是一种叫 Tenda 的可爱小生物，洞中左下方的巨石堵住了通往地底世界的道路。Tenda 们都有着病态的害羞，根本无法和它们交谈，只听说有一本书能治好。这时小发明家 Apple 打来电话，这家伙发明了超级消除装置 Erase eraser，突然电话中断，Apple 好象遭到袭击。赶到 Winters 镇博士的实验室，发明家果然被绑架了。从老鼠那里得到 Erase eraser 来到了实验室北方的地下洞穴 Stonehenge，救出了 Apple。专治害羞病的书 Overcoming Shyness 已经还给了 Onett 图书馆，在图书馆的书架上找到了这本神奇的书，把它送给 Tenda 的首领（洞中央石桌右边的家伙），可爱的小生物又恢复了往日的欢声笑语。进入 Tenda 山洞左下方的洞穴，主角们来到世界第七圣地。

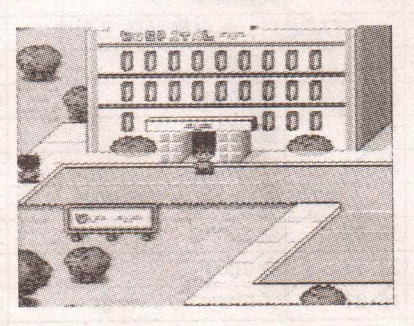
在失落的古代地底世界，散落着几个 Tenda 的村落，这里生活着巨大的史前恐龙，经常发生地震，难道离 Giygas 已经不远了？西南地区的山洞有王子的装备，洞中最深处终于发现了世界最后的圣地 the Fire Spring。



最终之战

八个神圣的力量汇集成一股巨大的能量，使主角浑浑然进入奇异的梦境……主角一个人走向山顶的小屋，这不是自己的家吗？开门进入自己房间，看到了自己出生时的情景，妈妈给起了一个动听的名字，满怀喜悦的轻轻呼唤，可爱的小家伙竟然笑了。父亲将那顶红红的小帽戴在婴儿的头上，哈！太大了。主角耳边传来妈妈轻轻的话语：不期盼你今后功成名就，只希望能长成一个富有个性、体魄强健的大男孩，小宝宝，快长大……

基于地球八个神秘的力量，主角又进入了由自我意识所构成的奇异世界（可买到回复 40PP 的道具），在这里消灭自己的心魔之后，主角终于苏



醒，并获得了超强的力量。

在土星谷，能穿越时空的飞船已经制造完毕，可节外生枝，飞行器的核心部件被 Giygas 手下偷走了。主角进去试飞果然无法启动，博士告诉主角只有用 Onett 市的陨石碎片为材料才能修复飞船。

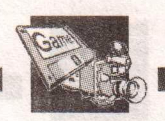
出发前一定要整理道具，无用之物一概丢弃。乘飞船来到 Giygas 的巢穴，Apple 和博士匆匆赶到，原来 Giygas 感受到来自主角的巨大威胁，已穿越时空从过去发起攻击。以主角四人的年龄回到遥远的过去，凭现在技术无法办到，唯一方法是将人类大脑中的思想转化为计算机程序输入到机器人内部。由于肉体与精神的分离，即使战胜 Giygas，主角四人也可能永远不能醒来。四个地球的保卫者义无反顾地将自己变成机器人，回到了过去，冲进一个巨大的生命体内部。令人吃惊的是又见到了 Pokey，他摇身一变又成了 Giygas 的手下，Giygas 拥有的巨大邪恶力量已使他不能控制自我，变成了邪恶的化身。

经过一番艰苦的战斗后 Giygas 露出了核心部分，此时任何攻击均会无效，黑暗中传来 Pokey 幸灾乐祸的讥讽。危难之际女主角在心底不停地发出求救信号（攻击时选 Pray 指令），求救信号穿越时空撒向世界各地，在万众精神的全力一击之下，Giygas 终于崩溃了。

尾声

四点灵光飞进土星谷，四位英雄站了起来。将女主角送回家，在其父母“有空一定来玩”的叮嘱声中，主角回到了阔别已久的家乡。午夜时分，外面又传来激烈的敲门声，难道是……

经验：游戏中经常会遇到蝴蝶，捉住可回复 PP。有的敌人基地房间内有蝴蝶，反复进入即可回复全部魔法值。有些商店卖玩具熊 Bear，购买后遇敌会代受攻击，不妨多买点。尽量不要多带现金，全体 HP 为 0 时等级经验值虽不变，但现金减半。



「新超级机器人大战」隐藏物品

■文/Aino

BANPRESTO在96年底推出了《新超级机器人大战》这一佳作，向原先不少对PS的《第四次超级机器人大战》有所抱怨的朋友作了一个交待。不过，PS版中《新超级机器人大战》的动画虽然做得不错，但整体游戏难度比《第四次机器人大战》低了不少，分支剧情也不多(仅有一个)，可能令不少对此Game报以极大期望的玩家产生了失望。不过Game中有一个隐藏Stage，此关难度可不低，而不少玩家因为资金的关系而导致Game后期变得很难打。笔者在此把每关隐藏宝物作一公开，希望对大家有所帮助(因为有些关，限于Level的关系，你的手下并无探索能力，那只有靠摸索来进行了)。

隐藏宝物见附表，出场队员共56人。

分支剧情主要发生在第七话“クロノクルの反击”，这时，玩者可选1. 大空魔龙と戻る，进入地上篇，难度比宇宙篇低，且有大空魔龙之探索能力，但第七话可不打。选2. このままヨーロツパに残る，则大空魔龙等一批队员离队，且队中无人有探索能力，Game进入宇宙篇，可进行第七话的战斗，而此篇Boss可是片头中的巨型战舰呀！分支剧情仅此而已。

在地上篇和宇宙篇都攻完后，则可进入隐藏之36话“狂气の力”，这一关具有相当难度，MAP分3个阶段。此时玩家手中的主角级机体都应改造至最高级别，不然则非常危险，敌人Boss(四天王)的攻击力可是极端强劲的。所以，资金在Game中异常重要，不要浪费啊!

此游戏在地图模式中仍旧是老样子，并无新意，也许是BANPRESTO的制作人员偷懒的缘故吧！也不可自行设定主角。总之，我们期待下一个成功的作品。(注：坐标以普通直角坐标为基准)

STAGE1. 谜の侵略者		13.18	金2000	17.30	メガブースター
27.13	金2000	04.16	金5000	STAGE14. その名は东方不败	
STAGE2. トライダーG7登场!		28.21	対ビームコーティンゲ	08.14	対ビームコーテイング
12.03	金2000	STAGE9. SRX计画		13.17	マグネットコーティンゲ
16.07	金2000	32.06	金2000	05.26	ガンダリウム合金
06.07	金2000	28.17	金2000	STAGE15. 强夺	
STAGE3. 光子力研究所		14.11	金2000	25.07	金2000
23.09	金2000	13.24	金5000	18.13	金2000
05.38	金2000	STAGE10. 天才パイロツトライ		16.32	金5000
13.18	ブースター	14.18	金2000	06.35	金10000
STAGE4. リガミリライア		28.06	金2000	16.20	チップ
10.06	金2000	34.13	金5000	02.05	EN回复
01.14	金2000	41.20	金5000	STAGE16. 先制攻击	
STAGE5. リユウセイニダテ		50.18	チップ	11.37	ミノフスキークラフト
38.13	金2000	54.03	高性能レーダー	32.12	ブースター
04.05	金2000	STAGE11. 大空魔龙防卫命令		22.17	金2000
STAGE6. ポイントカサレリア		29.21	金2000	06.13	金5000
31.11	金2000	15.24	金2000	06.26	金10000
14.13	金2000	34.16	金5000	STAGE17. 特训!ボルテスチーム	
33.03	マグネットコーティンゲ	22.04	EN回复	22.20	金2000
STARE7. クロノクルの反击		STAGE12. 初めての调查		22.07	金2000
31.19	金2000	30.09	金2000	35.14	HP回复
19.17	金2000	22.17	金2000	SEAGE18. 彼の名はエイヅ	
19.07	マグネットコーティンゲ	15.21	ゾロマニウム合金	02.21	金10000
05.05	チヨバムアーマー	STAGE13. ヒイロマロとリリーナ		04.04	カートリッヅ
地上篇		13.18	金2000	14.01	バイオセンサー
STAGE8. ガンダムファイト		35.12	金2000	STAGE19. ボアザンの夺つ	
01.01	金2000	19.20	金2000	19.24	金2000



27.22	金 2000
39.35	金 10000
27.11	カートリッヅ
11.06	ゾロマニウム合金
STAGE20. 里切り	
27.20	金 5000
19.10	チップ M
08.25	マグネットコーティング
STAGE21. ネツサー发进	
13.29	金 2000
18.17	金 5000
STAGE22. 大决战	
02.39	金 10000
STAGE23. 死鬼队ゴステロ	
26.17	金 2000
32.28	対ビームコーテヘング
31.09	カートリッヅ
STAGE24. 因缘の再会	
03.05	高性能レーダー
10.07	金 20000
16.04	バイオセンサー
21.05	金 5000
01.05	金 5000
07.17	金 2000
14.20	金 2000
23.16	金 2000
STAGE25. 死鬼队的复仇	
27.22	金 2000
42.31	金 2000
18.27	金 2000
11.28	ブースター
11.06	マグネットコーテイング
STAGE26. 漆黒のガンダム	
01.03	金 2000
04.05	金 2000
05.23	金 5000
STAGE27. 最强最悪デビルガンダム	
32.37	チップ M
STAGE28. デンジセラスアレンビー	
20.26	HP 回复
17.02	バイオセンサー
02.14	カートリッヅ
26.16	カートリッヅ
09.21	マグネットコーティング
02.16	金 5000
42.07	金 20000

STAGE29. 探索	
17.06	マキツンガル合金
06.12	カートリッヅ
05.24	金 2000
STAGE30. 探索(洞くつ外のツブ)	
13.07	金 2000
19.18	金 2000
07.28	金 5000
17.25	金 5000
37.11	金 5000
STAGE31. 红の V—MAX	
06.20	マキツンガル合金
03.26	EN 回复
07.26	マグネットコーティング
45.02	カートリッヅ
50.04	カートリッヅ
47.17	金 5000
55.21	金 5000
49.20	金 10000
STAGE32. 明镜止水	
07.14	金 5000
STAGE33. 香港の死斗	
53.28	ガンダリゥム合金
47.12	ハイパーモードチップ
03.14	金 40000
STAGE34. ラソタオ岛の秘密	
38.05	カートリッヅ
26.17	カートリッヅ
13.20	金 5000
19.17	金 5000
32.18	金 5000
35.29	金 10000
19.14	チップ H
STAGE35. 石破天惊拳	
23.12	チップ S
28.26	金 10000
Save	
宇宙篇	
STAGE8. ベスパと异星人	
29.35	金 2000
20.33	金 2000
14.22	金 2000
09.12	金 2000
32.05	金 10000
STAGE9. 战士のかがやき	
29.12	金 2000

22.07	金 2000
46.16	金 2000
35.27	金 5000
STAGE10. 心	
14.15	金 2000
09.03	金 2000
11.24	金 2000
16.19	金 2000
30.43	超合金 Z
24.28	対ビームコーティング
STAGE11. ガツダール队	
15.26	マグネットコーテイング
07.05	高性能レーダー
18.08	金 5000
22.19	金 2000
16.19	金 2000
16.08	金 2000
STAGE12. 鲜烈! ツユラク队	
14.10	ブースター
40.07	ハイブリッドアーマー
06.24	金 2000
17.21	金 2000
27.31	金 2000
42.27	金 2000
STAGE13. 旅立ち	
34.28	マグネットコーティング
03.22	EN 回复
17.21	金 5000
14.14	金 5000
18.21	金 2000
STAGE14. ボNテス合体不可能	
19.13	チョバムアーマー
03.06	対ビームコーティンゲ
03.12	金 2000
10.08	金 2000
19.02	金 2000
17.09	金 2000
STAGE15. ヅブラルタル空城	
26.14	HP 回复
36.36	チップ
34.16	金 5000
18.20	金 5000
29.30	金 2000
28.26	金 2000
STAGE16. リーンホース浮上	
33.06	バイオセンサー



02.04	メガブースター
13.10	金 5000
14.03	金 10000
12.24	金 10000
STAGE17. 谜の敌战舰	
42.06	マグネットコーラインゲ
47.26	フイールド发生器
34.15	金 5000
22.22	金 5000
24.03	金 10000
STAGE18. 苍き流星となつて	
16.32	金 2000
20.21	金 2000
33.17	金 2000
34.12	金 2000
05.09	アポヅモーター
36.33	サイコフレーム
STAGE19. ビツクキセノン	
29.08	バイオセンサー
09.19	M チップ
24.24	EN 回复
13.31	金 2000
07.16	金 2000
04.31	金 2000
24.30	金 5000
STAGE20. 月面降下作战	
38.43	金 2000
41.34	金 2000
35.34	金 2000
50.21	金 5000
19.23	金 5000
37.13	金 10000
17.13	ガンダリウム合金
11.24	ブースター
29.21	チップ
STAGE21. ムーンガーディアン	
15.29	金 2000
28.17	金 2000
39.26	金 2000
15.23	金 2000
04.37	金 5000
32.37	アポヅモーター
43.03	高性能レーダー
19.10	バイオセンサー
STAGE22. ザンスカールの疑惑	
20.26	金 2000
32.34	金 2000
30.19	金 2000
22.12	金 2000
29.01	金 5000
40.12	金 5000
49.30	金 10000
STAGE23. アムロとツセア	
12.24	金 2000
42.25	金 2000
47.31	マグネットコーテインゲ
03.14	M チップ
STAGE24. 真意	
19.18	金 2000
33.15	金 5000
23.35	金 5000
02.26	HP 回复
07.30	EN 回复
STAGE25. モトラツド舰队	
19.03	金 2000
16.21	金 2000
15.29	金 5000
37.23	アポヅモーター
21.47	チヨバムアーマー
STAGE26. 新たなる力	
22.19	金 2000
21.23	対ビームコーティング
26.12	金 5000
32.18	メガブースター
35.26	金 10000
44.20	サイコフレーム
23.41	ハイブリッドアーマー
STAGE27. サイドろの谜	
47.39	金 2000
28.31	金 2000
33.06	フィールド发生器
10.44	H チップ
16.07	超合金ニューZ
STAGE28. 宇宙的墓场	
37.02	金 20000
STAGE29. 阳动作战	
10.01	ブースター
34.33	マグネットコーテイング
35.22	金 2000
25.14	金 5000
07.37	チップ
STAGE30. SRX 发动	
43.05	金 5000
13.40	金 5000
20.26	金 5000
12.27	金 5000
STAGE31. エンジエルハイロウ	
24.59	金 5000
41.40	金 10000
17.22	バイオセンサー
21.15	ハイブリッドアーマー
07.53	H チップ
STAGE32. 天使たちの升天	
31.17	金 10000
49.20	金 10000
27.38	金 10000
STAGE33. 战场た响く铃の音	
21.15	金 5000
05.10	金 5000
16.07	金 5000
08.32	マグネットコーティング
33.35	EN 回复
40.17	対ビームコーテイング
STAGE34	
05.21	金 2000
08.42	金 5000
27.41	金 10000
34.26	金 20000
34.05	金 40000
14.08	メガブースター
06.13	超合金 Z
STAGE35. 决战!ヘルモーズ	
—	
STAGE36. 狂气の力(MAP1)	
—	
狂气の力(MAP2)	
—	
狂气の力(MAP3)	
—	





再次的惊栗——

《钟楼惊魂 2》

■文/艾活

PS 厂商: HUMAN 类型: AVG



寂静无息的空屋中，只有我的脚步和心跳声在空气中回荡，"咔嚓、咔嚓"，什么声音？金属的磨擦与碰撞，是他！他来了！"啊！"……

还记得那座幽旷的令人心神不安的钟楼吗？还记得那个身穿学生服惊惶失措的少女吗？还记得那手擎利刃无所不在的恶魔剪刀手吗？是的，这一切又都回来了。

HUMAN 精心制作的 AVG 作品《钟楼惊魂》曾让许多超任玩家第一次体会到什么是真正的恐怖。时隔一年，其续作又在 PS 上登场，悄然地在许多人的心中再次蒙上一层阴影。

此作操作系统仍沿用一代的旁视角游标控制方式，很易上手；其画面表现程度，在运用 PS 机能精心处理下，自不必多言。而对那一份恐怖的烘托更是有增无减，可谓淋漓尽致。夜半时分独坐空屋操此游戏，唯有钟表声滴答入耳，看看昏暗的屏幕，再望望窗外漆黑的夜色……(我冷)

最为人称道的多结局制此次予以保留并加以丰富，而主人公也增至两名，为一代逃生的少女珍妮佛，和大学的女研究生海伦(女人一般都胆小，而男人对女人一般都……)。随情节发展，你将面临一些关键性选择，这将引你进入不同的恐怖地域，而一些细小的行动上的失误也会将你引入歧途。结局达十种，每名主角五种，依完成度分 A－E 级，其中除 A 级较令人舒心外，其它的几乎都是"啊！"……一声惨叫。完成整个游戏历时并不很长，两小时足矣，但要有个完美的结局却着实不易，除要运用对 AVG 游戏百试不爽的"穷极调查法"外，多少还要靠几分智慧与运气。

以下以海伦为主角完成 A 级结局作例，穿插重要分支情节，介绍此游戏流程(海伦暂以"我"替代……恐怕我还比她漂亮点，哈哈！……谁敢说不是，我拼！)。

好！故事开始了...

恶梦总是不断地在蔓延...

86 年在英国巴罗斯城(バロウス邸)居住的一对夫妇生下了一个男孩，自幼性情孤僻、暴虐，有严重犯罪倾向。95 年他被送往古兰利孤儿院抚养。少女珍妮佛一行借宿于此，却遭恶魔剪刀手袭击，珍妮佛侥幸生还。时隔一年，剪刀手又重现各地，一时血雨腥风，人心惶惶。

珍妮佛在剪刀手重现后情绪更不稳定。于是被送往瑞士进行精神治疗，而对其医治的便是著名心理学教授巴顿(バ－トン)及他的学生——才貌皆佳兼勇气与智慧集于一身的我(如非才智过人，恐怕是坚持不到最后的，嘿嘿……)。

序章

在为神志恍惚的珍妮佛完成一个疗程后，我送她回去，而教授则准备接受记者采访(注：此时控制教授)。在治疗室的桌上，能看到那柄可将人轻易一击致死的巨大剪刀。在研究室里，巴顿从学生贝丝(ベス)和达尼(グニ－)那里了解大致情况并简单进行调查后，出门在楼道里遇到了助手哈瑞斯(ハリス)，得知记者已在一层恭候，便匆匆乘电梯赶去(注：分支一，如与哈瑞斯交谈两次或两次以上，主角则变为珍妮佛)。

记者诺兰(ノラン)和迪姆(胖子)对剪刀手事件极为关注，想采访受害者并从巴顿这儿套出点新闻材料。巴顿教授只敷衍说是一般的杀人事件，而种种带有恐怖色彩的传闻都只是出于受害者的幻想和新闻媒介对一些小事的夸大其词罢了。随后教授径自回到研究室，哈瑞斯告诉他另一名受害者 10 岁少年爱德华和他所在的古利兰孤儿院的老师凯伊(ケイ)正在等他。巴顿突然想起在杀人事件现场找到的魔像，于是想找一高人加以鉴定。首先想到的是图书馆长沙里班(サリベン)，而后又想到曾在巴罗斯城谋事的老人里克(リックヒラ)，最后决定由哈瑞斯带着魔像去郊外找里克(注：分支二，如选 NO，则魔像交付沙里班)。

第一章 海伦

我送走珍妮佛后，对此事件甚感兴趣，并突发奇想要据此作一论文(真是自杀之举动)，于是辗转于国际饭店、图书馆及警署收集资料，结果无所收获。回到大学后天色已晚，我向达尼发了几句牢骚，回宿舍问候了好友罗丝(ロ－ズ)，在屋内随意转转，便熄灯上床。睡至半夜，"嘭嘭"有人扣门，无奈我起身下床，从门镜中看到是一位同窗。开门后他直挺挺地倒在我面前，喝高了？再一看不对劲，出人命了！还没来得及喊妈，从门口就闪出一个丑陋的家伙。他终于出现了，该死的剪刀



手！君子动脚不动手，还是逃吧！我跌跌撞撞冲出去，找了间厕所躲了起来，一会儿风平浪静矣。洗洗手上的血，出门一望，四周一片漆黑，回到宿舍，好友罗丝也不知去向，我成了孤胆英雄，也从此开始了胜利大逃亡。安全出口和几扇门都锁着，尽头的机房内空无一人，好在没白来，拣了一把钳子(パンテ)。我沿着楼梯爬上四楼，紧急出口和屋顶铁门都紧闭着，跳楼自杀都不成，苦哇！我来到二层，在教授研究室里翻看了些资料，并找到了治疗室的钥匙。在治疗室里我的好友罗丝被残忍地杀死在床上，我按捺不住胸中的窒闷，呕吐起来。同时我发现，桌上的那柄巨剪不见了，在二层尽头的资料室里，沙发上留下了一行小孩脚印，这意味着什么？进入里屋，一个剪刀手从黑暗中跳出来，我逃出门，想起死去的罗丝，胸中不由怒火熊熊，于是举起桌上的花盆，伺机给了他一下子，算是为战友报仇。回到里屋终于找到一部电话，但警察认为我在开玩笑，收了线；再次拨通后，只说出地址，电话线便断了，同时传真机传来了一封恐吓信。我怀着绝望的心情胡乱瞎翻，只找到一只看来没什么用的照明灯，途中不时地与剪刀手相遇，不时地反击(X键连按可暂时将其击退)或逃亡（厕所是逃亡者的天堂)。终于到了一层，我飞扑向大门却碰了壁。旁边的警卫室似乎有人，我推门进去，一片寂静，却有水声滴答，顺声寻去却发现一个警卫被吊死在衣钩上，真晦气。报警失灵，电话不通，在桌上捡了把仓库钥匙，我便逃了出去。在走廊尽头立着几只大铁柜，我满心欢喜地想翻出什么可用之物，却翻出了一个剪刀手，让人浑身一哆嗦。我跑进旁边的屋里，找了个空箱子藏进去算是又躲过一劫。四周看看，是个仓库，通往车库的门锁着还缠了铁丝，于是用上钳子和仓库钥匙“喊里咯喳”一通，门开了，我窜上跑车，像鸟儿一样飞离魔窟。

死里逃生的我来到警察局找到警长兼好友乔治(ゴッツ)，他竟认为我在做白日梦，算什么朋友！回到大学遇到了贝丝，向她问及魔像的事，我想这和此事件肯定有些关联，而贝丝只知道巴顿教授将魔像交给了某人去鉴定，可能是图书馆或是里克那里。来到酒店，爱德华去了图书馆，只有凯伊一个人在 。再回到警署，我向乔治打听关于里克的事，他说曾在钟楼事件后找过里克，但没有什么收获。在我的美人计之下，乔治终于决定替我去拜访里克(注：分支三，如选 NO，则由海伦去图书馆进入第二章．爱德华；但若在序章将魔像交与了里克，则此时必须乔治替你去一趟，否则不久就会 GAME OVER)。

第二章　斯特·乔治

里克得知又发生杀人事件后，也感到了事态的严重，于是向乔治提起了巴罗斯城。他说那座城中也出现过类似的剪刀手杀害儿童的事，而他的父亲曾将他们击退。当乔治问起此城所在时，屋外的大狗却狂吠不止，里克也被大狗莫名其妙地啃死了。随即剪刀手粉墨登场，并且变得刀枪不入，乔治射光了手枪中的子弹后，就剩下一个“逃”了。

此章较容易，另外，一个老爷们四处瞎闯也没什么意思，故不多费笔墨。其主要目的有三个，一是在二层电视房内找到魔像；二是在同处墙上壁画后查知巴罗斯城的位置；三是从一层储存室木架上找到洗衣粉（粉石けん)，冲到前院，击退大狗，逃之夭夭。此章二层睡房内衣柜为百试百灵的避难所，而在厨房墙上的面具袭击你时，记住用上桌上的花瓶。

最终章　剪刀手

乔治逃生后找到我，交出了魔像，并说出了巴罗斯城的位置。我决心前往巴罗斯城找出击溃剪刀手的方法，于是四处奔走，向各人展示自己的宏图大志，却未想到招来一大批拥护者，乔治、贝丝、爱德华、凯伊、珍妮佛、诺兰、迪姆、巴顿、哈瑞斯先后加入。第二天一行 10 人的驱魔团（送死团）乘飞机摇旗呐喊地向巴罗斯城发进。

事情一开始就有些不妙，在城外珍妮佛、爱德华、哈瑞斯失踪了，剩下的人进入古城。正当我要和众人一起去驱魔除妖时，突然一阵天崩地裂，只觉得两眼一黑……

醒来时，身边已空无一人，出口也被堵死，只有硬着头皮往前闯了。在一层的小屋里，我首先找到了缩成一团的贝丝。她站起来要与我同行，但我想带着她实在太累赘，于是让她留下(注：如在贝丝起身后，立即出门，她会尾随身后，而被突然出现的剪刀手杀死)。

前面是个厨房，里面只有些瓶瓶罐罐的，当我正要进入储藏室时，门却从里面开了，我惊叫一声后退几步，作好应战准备，哈瑞斯却从容地走了出来。他竟说这里是个悠闲的渡假场所，我拿剪刀手来吓唬他，他却说目标只是我，而后给了我一把暖炉的钥匙，转身离去。进入储藏室，机敏的我查觉地板有异，在架子上按动开关，果然出现了通道。在下面密室里我找到了胖子迪姆。离开厨房，穿过水池来到工作间，在床上我找到一本铜版封面的书（铜制表纸之本)，而在开抽屉时却遭一只怪手偷袭，我努力将其挣脱(连按 X 键)，并用桌上的钉子将其制服。在书桌里我看到纸上写着“赶走恶魔之子的咒语隐藏在壁炉里，加迪·巴罗斯”。接着在一层挂满各代主人肖像的客厅里，从茶几上我得到了巴罗斯城的钥匙（バロウズ邸の键)，用它打开了二层楼梯前的铁栏。楼梯口有间小屋，推门进去是个杂物室，在棺材里竟藏着诺兰(不愧是记者，有邪



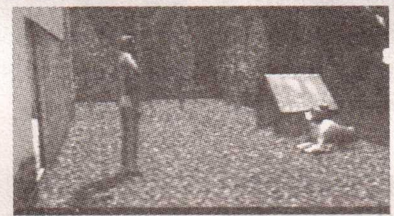
的)，而在宝箱中我找到一大袋铅球(铅玉)，真够累的。地板上诺兰留下了个小录音机，看了看没什么用。爬上二楼，进入主人房，面前是个大壁炉，我想起了在工作间里读到的那段话，于是探头向里看了看，黑乎乎一片(千万别看第二次，否则……)。我的照明电



灯终于有了用武之地，可惜没有电了，电池！电池！啊，对！匆匆跑回一层杂物间，找到小型录音机，光明即将到来了。再回到主人房，照亮的壁炉内我找到一张拉丁文字条，好在我对拉丁语颇有造诣，译出来是一句开门的咒语(扉を开ける言叶)，看来找到“禁咒”了！在两床间的小柜里窜出一只大耗子，遁入墙角无影无踪，细心追查发现原来有一小穴，穴内有一书斋的钥匙。于是乎直奔2层书斋，打开门瞎翻一气，只有桌上写着“当要选三条路时往干的路走”，什么意思？管他呢！再往里屋走，到一小型书房，登梯子取下书架上一小木箱，摇之有声，撼之不动，好在我是大学生，小意思，回到书斋外屋丢进壁炉，我烧！得一化妆箱的钥匙。再进入里屋，发现地板有一滑轨，而旁侧一书架铜封面之书独缺一册，低级机关，掏出所带的铜皮书插上，暗门开了，三条暗道任我挑选。

刚要爬，一想此处机关重重，不可冒进，“三条道路干道进”，正好身上挂的一堆铅球早让我烦了，挨个儿扔下去，侧耳细听，两处落下都是“噗”的入水之声，只是一处“砰”然着地，就从这下去。爬到一个堆满白骨的房间我找到了亲密的战友乔治，他给了我一把手枪，不愧是朋友，连保命的家伙都给我了。我满怀感激而又万分柔情地问他“你呢？你怎么办呢？”他笑笑告诉我他还有一把枪(我说呢，这家伙真不是……)。在此时一群小孩的灵魂飘起并唱起歌谣，这些都是剪刀手的杰作，我擦干泪水燃起斗志再次踏上征程。在二层暖炉客厅里，我发现暖炉栅栏上了锁。我掏出哈瑞斯给我的暖炉钥匙，但一种不祥的预感袭上心头，哈瑞斯的种种表现让我感到不安，其中定然有诈，说不清原因，只凭直觉，女人的直觉？我收起钥匙出门下楼(注：别试着用钥匙打开壁炉，因为A级与B级就只差这么一点点)。

来到一层教堂门前，我掏出枪对着大锁一枪射击，门锁应声而落。我发现剪刀手正要残害绑在十字架上的珍



妮佛，来得正好，我抬手一枪，正中目标，他晃了晃退回旁边小屋里。我救下珍妮佛，冲进小屋要将之赶尽杀绝，却惊讶地发现在这间拷问室里的竟是敬爱的巴顿教授，而他就是剪刀手。“为什么？”“我说过研究异常犯罪的人是很容易被卷入犯人的黑暗精神中的。我已被他同化了，而你呢？不也正渐渐地被拖进去吗？你有自信不会变成我这样吗？嘿嘿……”我踉跄地退出拷问房，乔治已赶来，珍妮佛也醒了，而事情并没有结束。“我被他同化了”，真正的剪刀手还存在于我们身边。来到教堂旁的衣物间，我用钥匙打开化妆箱，得到这座古城的地图(バセウズ邸MAP)，并得知喷水池下有一条秘道。

我赶到一层喷水池旁，利用树下的排水装置排干池中的水，爬进秘道，来到大屋内，凯特倒在这里，而真正的剪刀手就在他身边。他没有急于向我攻击，我听到了熟悉的声音：“海伦，我们玩捉迷藏吧！”竟然会是他……

他向我逼近，我跑过小桥取出魔像放在烛台上，墙上的壁画处露出一扇黑色的门，我高声念出“禁咒”，门开了，将我和剪刀手引向未知的空间。我抓紧护栏，剪刀手抓紧我，我们要同归于尽了！我完了，我还年轻……这时一个人赶来了，是乔治(真想来个飞吻)，他掏出手枪，一声脆利的枪响……

永别了，无所不在的剪刀手，永别了，无穷无尽的噩梦。

附：其它结局出现条件

海伦：B. 使用了壁炉之键或未取得手枪，而与剪刀手共赴黄泉。

C. 没有击倒巴顿教授，也没有“禁咒”，进入秘道后会被巴顿偷袭。

D. 无“禁咒”，只是击倒巴顿，从而失去线索结束冒险。

E. 在取回魔像时去错了地方，或第一章中未取得手电，结局是丧命于去古堡之前。

珍妮佛：

A. 类似海伦A级。

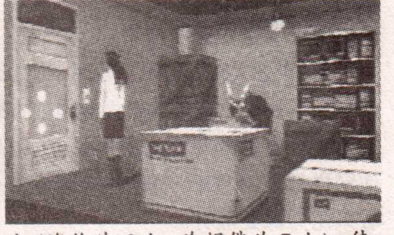
B. 缺少青铜之短剑。

C. 无开门之“禁咒”。

D. 未见过诺兰，无“禁咒”及短剑。

E. 同海伦E或无“漏斗”。

秘技：1. 当在最终章成功救出所有



人(海伦为6人，珍妮佛为7人)，待爆机后，原来OPTION中的??? 一项会变为EXTRA MODE，其中收录了“原画集”和“音乐集”。

2. 爆机后在标题画面按2P手柄START开始，会进入“换衣”模式，珍妮佛在最终章会身着水手服登场。

(编辑：AWEI)





■文/户愚吕兄弟

从某种意义上说，有两个男孩儿的父母是不幸的（太操心），而那两个男孩子却是最幸运的。他们有天然的朋友，天然的知已，但往往也具有天然的恶习，(恐怕那当哥哥的罪责难逃吧？可他却打趣说："独生子如何？他们说：'孤独的人是可耻的'。")而且还一贯以那些共同的恶习为荣。比如我们所崇拜的乔丹，我们所同情的樱木，我们所痴迷的《幽白》……那些别人家絮叨着家长里短的时间，却是我们共同抒发电玩杂感的机会，而如今作为话题的，则是我兄弟刚刚拿到的《WILD ARMS》。

户愚吕弟：总算通关了，真不容易，用了整整四天呢！

户愚吕兄：我可能要稍微短一些，不过也差不多，的确是有些难度的。

弟：现在制作软件的人怎么总象在跟咱们作对似的，出了游戏就没想让人舒服！

兄：嗯，这话也算有点儿道理吧！不过损失了这么多脑汁还是值得的。SONY 这一回真是让人不能小看呢！不管是画面、音乐还是剧情，都是次世代 RPG 中水准极高的，系统的设置也很有些新意。

弟：没错，尤其是战斗画面，简直是做绝了。最明显的就是在使用火系魔法时，火球向前方螺旋推进，敌人身上的光影也会随光源的改变而变动，效果真是太出色了，即使同样是采用 POLYGON 战斗画面的《最终幻想Ⅶ》，也没有采用光源处理呀！

兄：看来 PS 的机能还是 SONY 自己吃得比较透，不过玩家要想吃透这部游戏就比较费劲了。就像"FORCE"，我打了十几个小时之后才明白它是干什么用的。

弟：我一开始也是老看见屏幕上提示"FORCE LEVEL UP"，后来才明白指的就是那条气力槽。一共有四级不同的 FORCE 可以使用。像以前在《ファミ通》上看到开发画面中的各种召唤兽，替同伴承受攻击、还有双重攻击、双重魔法等等，其实都是启动 FORCE 罢了。

兄：而召唤兽的种类也是与主角所装备的守护圣兽石牌有关的。为ア－デルハイド的复兴事业投资到一定数额后，请修理屋ドム修好石像就能得到一块强力石牌；在得到正义之 GUARDIAN 石牌后，还可以去印弟安祭坛召唤出圣兽ゼフア－，得到代表它的石牌。

弟："双重魔法"的 FORCE 也是很难得到的呢！

兄：可不是，天之回廊真是让人头疼，开始我被堵在一扇门外，后来发觉下层的另一屋内有个陶罐藏着开关；好不容易到了最上层，却发现那里空无一物，这才想起有块石碑上写着"绿の狭间"、"光"什么的，可能是指让一块窄的绿地发光吧！后来才明白正解是在最后一段台阶下那 T 型台的最下方，使用塞西莉亚的 GOODS"なみだのかけら"，而"绿の狭间"其实是因为这两边各有一棵大树。

弟：说到 GOODS，我想有一样你未必拿得到。

兄：什么？是不是罗迪的探测器？

弟：啊，没想到你也发现了！当时我是偶然想起水之町里有个被狗守住进不去的屋子，结果用"驯兽棒"一敲，屋里的这件 GOODS 就得到了。用它探宝实在是太方便了，特别是最后在マルドゥ－ク的居民区里，根本用不着听那些村民在屋里胡扯，只要探一下就知道绿宝石在墓碑背后了。

兄："驯兽棒"的确是相当有用的，从水之町前往船之墓场雅得的必经之路沙之洞，也是要靠它驯服的猴子带路才能通过的。有了它就可以同游戏中的大部分动物交谈，得到很多有用的信息，亚人世界中有山洞的秘密就是一条狗告诉我的。

弟：还记得巴斯卡集落外由八块封印石镇守的神坛吗？当印弟安人还在猜测它究竟为何物时，一条狗已经告诉我说："那是时空转移点。"

兄：我倒是也想起了另一条狗，当时它死守着一个宝箱，谁也不让碰，后来打开一看，原来是根破骨头棒子！真是扫兴。

弟：破骨头棒子也有用处哇！塞西莉亚的一级 FORCE 不是能引发道具的潜在能力吗？那样骨头棒也可以焕发青春啦！敌方忍者死后留下的镰刀也是一样。

兄：看来你最近的 RPG 水平见长啊！这部作品的内容确实很吸引人，不过最初我决定为它耗费青春的主要原因，却是由于那出色的开发画面和唯美派的片头动画。

弟：PS 的动画回放机能确实优越，早些天的《浪漫剑心》、《暗黑破坏神》，最近的《绝地大反攻Ⅱ》都让人回味无穷，而《WA》的片头则给人另一种清新明快的感觉。片尾嘛，就不那么理想了，虽然很有创意，但是太简单，要是没有那首片尾曲的话……



兄：那首渡边真知子作词并演唱的《青空下的誓言》也是我最喜欢的，一种荒野的闲情油然而生，与整部作品的风格配合得天衣无缝。我甚至把这首歌录下来连听了十六遍呢！

弟：记得刚看到开发画面时，咱们都瞎猜"ARM"指的是什么武器，谁知道在游戏里它竟是"古代机械遗产"的缩写呢？游戏名称该怎样翻译可真是难题了，不过还是让别人头疼去吧，我们只管享受它的精彩就是了

兄：游戏不但精彩，而且很幽默。比如从马匹身后调查得到的铁蹄之吻；假婚礼中德雷克手下捧腹大笑，满地打滚的样子，都让人忍俊不禁。

弟：自称赏金猎人的珍用来开启内海神殿的"特制钥匙"竟是一枚超大炸弹；把令对方陷入麻痹、混乱、中毒等多种状态的魔法叫作"人体实验"，火系爆击魔法则称为"人体发火现象"，真佩服制作者的"歪才"。

兄：扎克的那段开场表演更是有趣，感觉世上再没有比他更倒霉的了。如果一开始就输入记忆之遗迹的正确密码"フルカネルリ"的话，还会有一小段搞笑片段出现呢！

弟：游戏里还有两处需要用密码打开的门，一处只要把书名"ワルプルギスのよる"输入即可；另一处是在孤岛基地，在最右边的小门内启动敌方电脑后，如按2、1、1的顺序输入指令，就会得知最后一名机械斗士在群山环抱的狭长沙漠中；而按2、2、1、1、2、2、1、1的顺序，则可得到ID CODE：ミヨイ・タミアラ 。

兄：游戏中的小谜题实在不少，不过这也正是《WA》的魅力之一吧！

弟：一开场就给玩家下马威的做法很象《四狂神Ⅱ》，塞西莉亚在修道院时，必须与左侧通道中的一个同学交谈后，再调查并搬动中庭的两座石像，使它们互相照面，之后才能使用唯一的GOODS，进入魔法图书馆。以后在罗迪失去一腕时，还要再返回这里取得魔之圣兽。这绝对不是一款能让新手无忧无虑的游戏啊！

兄：以后也不会太轻松，刚一到水之町，便会受到水之神殿中火钟的挑战，其实只要依酒吧老板所言，按2点、10点、6点、12点的顺序点燃火钟，再去门前使用他给的"しんかんのあかし"即可。另一处与时间有关的地方是ケイジングタワ－，石碑上所书的"太阳东升，星宿西沉，太阳再次升起；则正道出现。"实际上是指从右侧楼梯上楼，左侧楼梯下，最后再上右侧的楼梯。

弟：散步庭园更是个让人一头雾水的地方。一上来必须逆时针走才能寻得正路，之后便会碰到一处古怪的十字路口，先往右走再回左侧，就会凭空冒出一个按钮。打开下面的门后，发现一个必须砸它才能开动的机关，只好炸出沙下可怜的土龙来杀死了，谁叫它长着坚硬的脑壳呢？

兄：亚人族留下的太空转移点是个不错的设计，不过总让人想起《圣剑传说》里的大炮。其中有两道门是必须用魔法钥匙デユプリケイタ－开启的，既然有了探测器，找它们不跟玩一样吗？

弟：日语真是太烦了，那个地方叫堕什么来着？对了，堕ちたサンクチェアリ！最后的那道门比日语还要烦人：代表勇气的蓝色放右边，代表爱心的红色放左边，我想黄色石像该是代表希望的吧，可那个绿的讨厌鬼该怎么处理呢？还不如炸掉算了，哎？没想到门就这么开了！有时候"自暴自弃"也是个好办法嘛！后来在ゲートジェネレイタ－被塞得关在第四道门里时，我是一气之下想出了把它关在第三道门外的主意，这下他傻了眼，灰溜溜地走了。

兄：总是门呀门的，难免会让人讨厌，不过游戏中也准备了些别的谜题，比如在结界のほこら，需要与大屋下面房间中的男人以及唯一的修女交谈才能发展剧情，然而修女却被一群孩子围在当中，怎么办呢？其实很简单……男孩子也会怕老鼠？太过份了吧！不过我碰到的最大障碍竟然是ジェミニ遗迹，这里需要四块宝石，而我却只拿到两块，一度无所适从，后来才发现最后的宝箱背后还有一处炸点，之所以当初没有看清，是因为坚持夜间的地下工作，将亮度调得太低的缘故。

弟：有的时候还会有一些意外的惊喜：当大船被人鱼打沉之后，本想去雅得捡些破木板来拼个筏子，没想到却找回了动力增幅装置；第二次去魔图书馆时，发现有五座书架中各有一段提示，我也看不懂，只记得"开"呀"闭"了什么的，就把与之对应的五个宝箱照顺序"开""闭"了一通，结果呢？竟然是正解！

兄：我可没你那么快活，在カ・テンギル－上来就被分别看管起来，竟然要靠老鼠去救人的命；之后又遇到一个"偏向"的石像，天秤座的我怎么能忍受这种不均衡呢？就马上去楼上把另一个像从地洞顺了下去，让他俩分列大门左右，门也自然就开了。再向里却有一扇门跟外面的三扇唱反调，看来只有将外面的门关死，它才会闪出去路了。这也不难，在开外门时只开一扇，然后扳动里面的扳手，打开另外的外门，回身去按回原来那扇门的开关，最后再折腾一下扳手就成了。

弟：其实我也是费了不少辛苦的。在最后一关マルドウ－ク的矿区中，好不容易才炸开岩石，找到了藏在祭坛后的鉴定之眼，为了让它对真正的赤色之瞳发出肯定的蓝色目光，我上下跋涉数次才获得成功，真的很不易呢！

兄：神殿区就简单多了，只不过是红与蓝的切替……

户愚吕母：吃饭了，吃饭了！你们俩又嘀咕什么呢？又是游戏机！以后别在我面前提这个，一听见我就有气！

户愚吕兄弟：……（被迫结束）





MANX TT－SUPER BIKE

SS　SEGA　RAC　3月发售

继《世嘉拉力赛》和《电脑战机》登陆SATURN后，世嘉AM3研最新奉献的街机力作《MANX TT》，也将于今春在土星上忠实再现。

在英国与爱尔兰之间有一座美丽的海岛，岛上摩托大赛的传统已有近90年之久，可谓世界最古老的摩托大赛。以其为原型制作的街机体感游戏《MANX TT》以高素质的画面、令人热血沸腾的音乐及强烈的速度感早给领略其风采的人留下深刻印象，而今番移植土星，在保持了街机版精彩的同时，增加了SS版独创模式，这也是当今街机移植游戏的流行趋势。



游戏采用两种视点，即真实视点和追尾视点。需要说明的是真实视点不同于一般的赛车游戏，在玩家控制摩托穿越弯道时，视角不仅左右变化，而且象真实情况一般倾斜过来，临场感十分出色。土星早期的摩托游戏不多。《ROAD RASH》和《GP95》等均不十分成功。在领略过PS版的《ROAD RASH》后，总觉SS版速度稍慢，片头实写DEMO似满天下雨，而《ROAD RASH》总体是换汤不换药，16位MD版与32位机版并无脱胎换骨的感觉，只是加强了音乐和实写DEMO。《GP95》画面清新，视角变化亦不少，但其速度感不足，音乐缺乏表现力且操作感欠佳，而本作《MANX TT》似乎克服了以上游戏的弊端，不仅具有《ROAD RASH》的速度感，操作感可谓一流，游戏画面亦十分细致逼真；尤其是音效，强劲节拍的音乐伴上四冲程引擎的轰鸣，游戏的感觉颇佳。



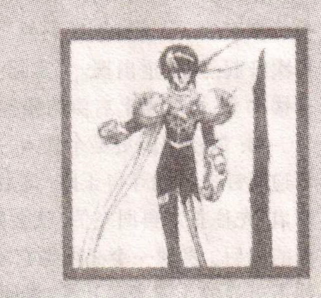
梦幻模拟战Ⅰ.Ⅱ(PS)梦幻模拟战Ⅳ(SS)

MASIYA　S.RPG　97年夏发售

模拟RPG名作《梦幻模拟战》系列又将在次世代机种上大放光彩。在PC－ENGINE和PC－FX版上大受欢迎的《梦幻模拟战》一代和二代，将以一部合集的形式在PS上登场。熟悉的战斗系统，令人怀念的人物形象均令人兴奋不已，而PC－FX上广受好评的动画DEMO也被保留且增加了独创内容。

MASIYA在成功地为土星制作了《梦幻模拟战Ⅲ》后，又马不停蹄地进行Ⅳ代的开发工作。由于玩家对前作新战斗系统褒贬不一，Ⅳ代中又对其战斗系统做了改进，取消了TURN的敌我轮番战斗的系统，采用了一种新的“判断力”系统，根椐角色“判断力”的高低决定行动的顺序。如果某角色判断力高，其行动次数可高于其他判断力较低的角色，而判断力需在游戏中根椐玩家选择慢慢培养，这对玩家的判断力倒是一个考验。









空中目标(SKY TARGET)

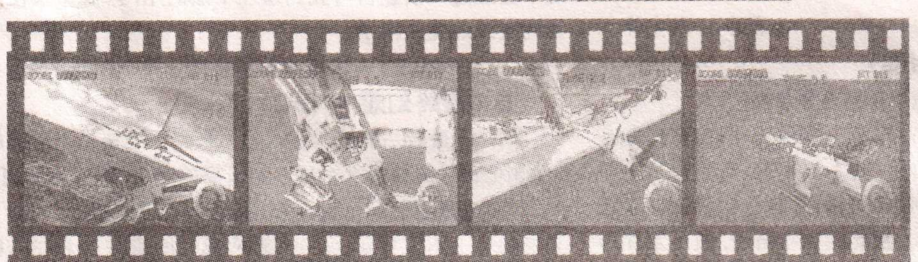
SS SEGA STG 97 年春发售

最近，SS 的街机移植大作不断，在《VR 战士 3》等优秀对战大作未推出之前，让我们先来领略一下这款飞行射击游戏《SKY TRAGET》。

此款基于街机 MODEL2 基板的飞行游戏是世嘉 AM1 研的作品。在开发此游戏时吸收了《冲破火网》的优点，在强调速度与紧张感的同时，敌 BOSS 巨大战斗机的动作及画面的真实感均有不俗表现，尤其是与敌机的遭遇更是惊心动魄。玩家需在 F－16C、F－14D、F－15S、RAFALEM 四架世界王牌战斗机中选择一架，挑战全部 12 个任务，最终目的是破坏被敌夺走的最高机密战斗机。敌人可谓狡猾凶狠，你在迎战敌战斗机的同时还需防备阿帕奇的偷袭。当你沉浸在胜利的愉悦中时却突然得到敌轰炸机企图轰炸沿岸城市的情报。游戏的紧张感当属同类游戏之冠。



如同玩家们慨叹次世代机的横版过关游戏不多，土星的 3D 飞行射击游戏亦十分罕见。经典当属《飞龙》系列，其独特的世界观和一流的游戏性给人留下深刻印象，许多土星的飞行迷们一直对《飞龙》系列乐此不疲，习惯了中世纪风格的你能否很快适应一场现代的空中大战呢？请瞄准这款《空中目标》。



化解危机(TIME CRISIS)

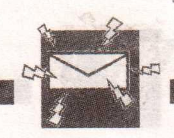
PS NAMCO STG 97 年春

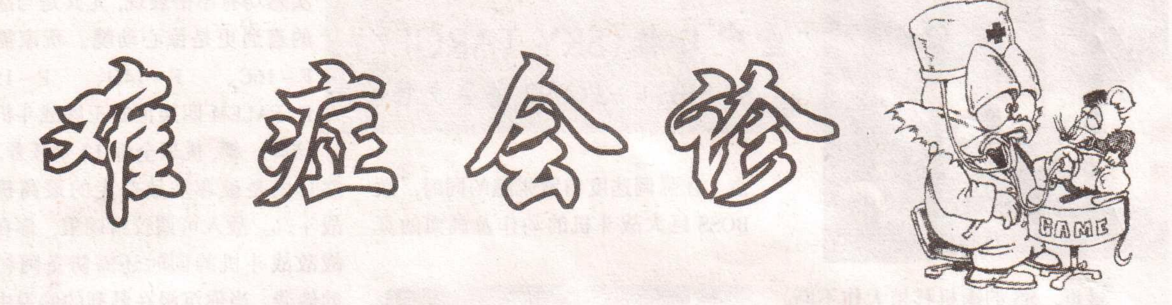
NAMCO 的街机游戏不仅强调游戏性且十分注意游戏的高质量画面，而其为 PS 移植的游戏往往给人青出于蓝而胜于蓝的感觉。早期的《铁拳》、《山脊赛车》系列，如今的《魂之利刃》等均属上乘之作。《化解危机》也在原同名街机游戏基础上增加了 PS 版的独创系统，令玩家耳目一新。此款 POLYGON 射击游戏同 SS 版《VR 战警》系列有异曲同工之处，而在背景画面及人物动作的细致程度上似乎更胜一筹。玩家需扮演警探理查德．米勒(RICHARD MILLER)去拯救被巨大犯罪组织“野狗”绑架的塞尔希亚共和国总统的女儿雷切尔，而在调查此案时，理查德发现其组织背后更有一股邪恶的势力。为了将这一切调查得水落石出，理查德只身潜入了“野狗”头目歇尔德的古堡……

游戏别具一格地采用了 BRC 系统，即“BRANCH REFLECTED CONDITIONS”的略称，意为根据条件产生分歧。在游戏过程中，不是根据玩家的选择来决定游戏过程，而是通过玩家在游戏中的综合表现自动选择游戏进程。这样，水平较高的玩家可以挑战高难度的游戏流程，射击菜鸟只能进入相对较容易的流程，从而导致完美结局或悲惨结局。另外，PS 版独创的特殊区域是有着相当难度的，其游戏风格与街机版略有不同，对射击技术有信心的朋友可挑战这一区域。

游戏发售时附属一支专用手枪 GUNCON，据称其精度优于业务用街机，是 NAMCO 专门为此游戏设计的。游戏 DEMO 采用游戏中人物扮演，未加修饰贴图的 POLYGON 角色显得有些生硬，但在游戏时却显得十分细致生动，见过《魂之利刃》片尾画面的玩家一定深有体会。







取药处

1.《大盗伍佑卫门Ⅲ》(SFC)

问: 当得完 8 个暗号后, 应到地图左上角的工场拼写 8 个不同的日文密码, 应怎样按顺序拼写?

答: 从左至右输入なきっつらにはち即可进入最后一章, 结局画面很滑稽。

吉林 赵宇锋

2.《赛尔达传说》(FC)

问: 第 5 及第 7 关的地下迷宫在哪儿?

答: 在瀑布(只有一个)中, 有人提示"一直向右边那座山上走"。向右来到迷途山林, 向上走 4 次, 听到音乐声即告成功, 可找到第 5 关。在第 4 关西面, 有一个没有加血妖精的湖, 湖旁只有一个敌人, 在此湖处吹笛子, 便可发现第 7 关入口。

北京 范琳

3.《四狂神传说Ⅱ》(SFC)

问: 在ダソケル城因水门的通卷入ルビ－の天使被查的风波, 应如何做?

答: 出城利用道具スイングウイング来到クラメント村找该村的细工天才商量。得到ルビ－の天使的仿制品回到タソケル城, 把假ルビ—の天使交给オーラリォ王国的王子。事后再去ダソケル王国北边的北の洞窟找回真正的ルビ－の天使, 再回王国见王子请求开水闸。

323503 浙江景宁县渤海镇渤海村 夏飞涛

4.《碧奇魂》(SS)

问: 在第五章"熊本"版, 打败火山中的玄武后会进入一个大殿, 内有一面镜子和刻字的六座石像, 还有两块可移动的石头, 请问该怎样才能继续?

答: 大殿中左右有两幅"画", 上面有青龙白虎等几种动物, 各有四处不同的地方。将两块石头分别移动到两幅画上不同的地方 (同一动物的不同之处, 如龙嘴下有无珠子, 虎尾一长一短等), 成功后会有闪光。反复找出所有不同之处即可拿到镜子。

300170 天津河东区红星路前进道 2 号楼 307 杨晓峰

5.《精灵王纪传》(SS)

问: 取得 6 个精灵后应去何方?

答: 取得最后的风之精灵后应回到水之神殿, 找到一个小石头开关, 用破坏之剑开动右边的运输器, 跳到上面。用暗之精灵消灭几个怪物, 进入下方的房间, 再召出风之精灵, 利用它到达左方的位置。一直走可找到一个深渊, 跳下去经过一段迷宫可找到通往下层的木门。在下层便能找到决战的魔人塔了。

274015 山东省菏泽市菏泽一中 301 班 郭宁

6.《最终幻想Ⅱ》(FC)

问: 在最后一名战士加入后, 来到一个狭长半岛上的水洞中, 到尽头却怎么也见不到最后的皇帝, 请问该如何?

答: 进水洞后有个大瀑布, 从最下方通道走入, 在地下五层的墙上木板写着"前方有通向地狱的道路"。在尽头的方形祭坛中央静立数秒便会被传送到最后的大混乱城。

大混乱城进入后无法退出和记录, 所以要做好准备。第四层墙内秘室中有一把攻击力超过石中剑的宝剑, 而如果熟练度在 16 级, 用吸魂剑对付皇帝可轻松取胜。

另外在进入瀑布前先在无路可通的地方交谈, 会发现瀑布底有魔法屋, 其中有珍贵的强力魔法。

321017 浙江金华市第一中学高二(9)班 柳萌

430050 湖北武汉汉阳七里庙唐家湾 21 号 彭翔

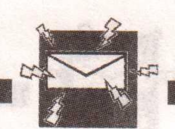
7.《吞食天地》(FC)

问: 为什么一碰到司马懿便会回到一个城的宿屋, 该如何破解?

答: 这是因为中了司马懿的落雷之计。中计后便会回到建业城的宿屋, 先去找刘备, 得知需找关索。在长沙城关羽身边找到关索, 可知破解此计咒语为"上上下下左右上下"(按键顺序)。具体方法是在对战时待司马懿说完最后一句话, 立刻输入密码, 如成功则开始一场艰难的战斗。

200124 上海浦东凌北新村上浦路 510 弄 24 号 301 宋继炜

750026 宁夏银川市新市区宁夏化工厂公安分局 李正明转李海永



8.《妖精战士Ⅱ》(ARC THE LAD Ⅱ)(PS)

问: 在ミルマーナ如何进入军本部? 此时游戏应如何进行?

答: 在アジャール城中酒场内, 让サニア与右上方持吸尘器戴眼镜的男人对话, 情节便会继续发展。大地图上新出现"海底油田", 飞到其上空被炮火击退, 再回アジャール酒场对话, 出城可发现版图上出现"ニエンの森", 进入探到列车炮基地, 随后便又是数场战斗了。

注意游戏中有时是需要特定角色去与NPC对话的, L2R2键可切换人物。如遇到情节无法进行的情况, 四处游逛频繁对话不一定能解决问题, 还要记住经常换人。此外フォ－レス的マサ－ケレアの洞窟 (只能让魔兽进入) 打到一半死机的情况属于"正常", 不影响游戏进程。

北京　慕容

9.《幕末降临传》(SFC)

问: 如何完成藤堂的任务, 在道具屋右上方找到茶碗小僧?

答: 在房间右上角面向下, 正对棺木状物体连按几次A键, 茶碗小僧便会出现。

四川　彭斌

候诊室

1.《口袋魔鬼》(GB)

○解决6个BOSS, 还剩ナット和－ － －2个, 地图上还有三处不能去 (ヤキエイ镇, ヤマブキ镇和チヤソピォンロ－ド), 不知怎样才能去。另外在トキワ镇上还有一个BOSS屋不知如何进入, 望高手解决难题。

200125　上海浦东新区沂南路54弄16号603
范金卿

2.《光明圣柜》(SHINING THE HOLYARK)(SS)

○在アボリシンの森洋馆中, 怎样找到秘道? 如何开启2F书房中的书架?

200040　上海康定路716弄732号
刘清

3.《最终幻想IV》(SFC)

○得到飞空艇之后该去哪里? 地图左上方的じりよくのビラくつ山洞不知如何通过, 为何一进入就被奇怪的闪光封住了?

100006　北京东城区柏树胡同24号4门411　陈伟

4.《亚鲁巴战记外传》(SS)

○到北方历史之墓场中消灭洞中叛军后, 来到ゴ－ト城, 国王让帕克去マイヤント街借空中飞船, 应怎样走才能到达?

072750　河北涿州配件厂高中高二(2)班
杨洋

5.《生物危机》(PS)

○获"最后之书"上下两册后, 书中的"狼之硬币"和"鹫之硬币"如何得到?

200335　上海市仙霞路326号　张海

6.《最终幻想Ⅰ》(FC)

○得到土杖 (つちのつえ) 和浮游石 (ふゆせき) 且火之水晶和土之水晶恢复光辉后该干什么?如何成长, 转职?

200023　上海市卢湾中学
张国栋

7.《鲁多拉秘宝》(SFC)

○不知怎样才能用"言灵创造"编出想要的魔法?

325000　浙江温州鹿城区大南门山后街28弄38号
白旭东

8.《最终幻想VI》(SFC)

○如何从沙沙镇买到除锈剂打开二楼密封铁门找到武士加源?

9.《时空之轮》(SFC)

○打倒魔王, 在古代与原始女性艾拉见过面, 又在上面的部落见过她后, 她便离去, 不知从哪里找到?

200124　上海浦东新区凌北路586弄26号7幢601
王庆

10.《鲁邦三世》(FC)

○第四关的最后皇帝在什么地方?

321100　浙江省兰溪市桃花坞93号
方伟

11.《宇宙骑警》(PS)

○玩到拆除一个包中炸弹时, 四个螺丝怎么也拆不下来, 一拆就炸 (游戏提示为左上, 右下, 左下, 右上, 但仍然失败), 请告之具体步骤。

200072　上海大学120信箱
陈天

秘方屋

1.《星际悍将》(PS)

○GERELT之目押连续技:

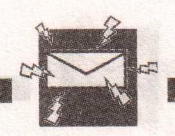
① A－A－B－A－A连打－A(下段)－A连打

② A－A－A－K－A连打－K(中段)

①为终结连续技, ②为隐藏连续技。在第五段A连打中若敌方站防则使用①, 若蹲防则使②, 从而达到"目押"效果。

○ZELKIM之隐藏必杀技:

当ZELKIM的终结连续技落地后可按→→, 此时ZELKIM会飞行一段时间: A与B为左右盘旋, K为上升下降, G为立即落地。此间每撞中对手一次攻击力为26, 且不可防御。　(北京　剑心)



2.《生化悍将》(SS)

○选最后一关:

在 IDENTIFICATION 画面输入 777. 再在游戏选项画面选 LOAD,就可从最后一关开始。

3.《新忍传》(SS)

○选 99 命:

在标题画面使光标移到 GAME START 上然后顺序输入 A. Z. B. Y. C. X. START。

4.《斗神传 URA》(SS)

○选隐藏角色:

在出现 PRESS START BUTTON 时输入 ABZXYC 便可使用 WORF 和 REPLI, 再输入 AZCXBY, 最后输入 AYCXBZ 便可使用 SHO 和 VERM。

5.《吞食天地》(SS)

○使用超必杀技:

在标题画面 PRESS START BUTTON 时顺序按 RYLXABR, 如成功则"吞食天地"几个字会变为蓝色, 这样游戏中五名角色便拥有超必杀技。

①关羽, 赵云, 黄忠, 魏延: 步战状态按↓↑↓↑+拳。

②张飞: 贴近敌人时摇把 2 圈 + 拳

③全体角色: 骑马时按←↓↑+跳

(北京 师超, 孙尧)

6.《魂之利刃》(PS)

○使用隐藏人物

1. 使用最终头目 SOUL EDGE.

首先选择 ARCADE MODE 或 TIME ATTACK 模式, 将 10 名角色全部通关, 而且不能使用 EDGE MASTER 模式中取得的各种武器, 只可使用最初武器通关, 之后再进入角色选择画面, 会看到御剑平四郎与 SIEGFRIED 之间出现 SOUL EDGE 的头像, 可在除去 EDGE MASTER 模式外任何模式使用。

2. 使用成美那之父成汉明

首先使用以上秘技调出 SOUL EDGE, 其次在 ARCADE 模式中用黄星京和成美那通关, 且可使用 EDGE MASTER 模式中取得武器, 之后可在角色选择画面黄星京头像的左面发现一个问号, 便可使用成汉明了, 同 SOULEDGE 一样, 可以在除 EDGE MASTER 模式以外的任何模式使用。

3. 使用 SIEGFRIED Ⅰ

选择 EDGE MASTER 模式使用 SIEGFRIED 找到全部八种武器之后, 在角色选择画面 CERVANTES 右面可见到一个问号, 即可使用 SIEGFRIED Ⅰ。

4. 使用 SOPHITIA Ⅰ

选择 EDGE MASTER 模式, 使用 SOPHITIA 找到全部八种武器, 便可在 SIEGFRIED Ⅰ头像右见到问号, 可使用 SOPHITIA Ⅰ。

5. 使用 SOPHITIA Ⅱ

在 EDGE MASTER 模式中将 10 名角色的 80 种武器全部找到后, 便可使用身着泳装的 SOPHITIA Ⅱ。

○观看特殊结局

ARCADE 模式中的结尾 DEMO 画面, 输入某指令可以观看每名角色的特殊结局。注意观察结尾 DEMO 的宽银幕画面, 在宽银幕画面与普通画面切换的瞬间迅速正确地输入指令。

角色	指令
成美那	迅速按方向键下, 上
御剑平四郎	按口键或△键
SIEGFRIED	按△键
SOPHITIA	按方向键右
TAKI	按×键
李龙	连按口键或△键
VOLDO	反复迅速按方向键上, 下
ROCK	按△键
黄星京	按口键
CERVANTES	按△键

7.《最终幻想Ⅶ》(PS)

○使用隐藏人物

1. 忍者ユフィ

在ウ-タィ附近的森林中可以遇到她, 战败她后与之对话, 回答 5 个问题全部正确, ユフイ便会加入。正确答案是 2. 1. 2. 1. 2, 千万不要忙着去旁边 SAVE, 否则她会偷钱跑掉。离ウ-タィ越近, 森林中遇到她的机会越多。

2. 僵尸ヴィンセント

在男主角的故乡卡姆街(カ-ムの町)的教堂中, 先到左下角的屋中阅读宝条博士的信, 可找到四个提示, 利用提示找到藏于教堂中的四组密码, 分别为右 36, 左 10, 右 59, 右 97, 然后去二楼的金库在 20 秒内迅速输入四组密码, 便可打开金库与一怪物作战, 击败它后可取得地下室的钥匙和一召唤魔石, 利用地下室钥匙打开地下室门, 可找到睡于棺材中的ヴィンセニト, 当主角离开时他会加入队伍。

○如何取得ルナハ-ブ

艾尔丽斯 (エアリス) 在独自离开主角去往古代种之都后, 主角需穿过眠之森林去古代种之都, 通过眠之森林的必需道具是一种埋在地下的宝物ルナハ-ブ, 在眠之森林前的小村ボ-ンビレッジ可挖掘到。挖掘方法是多花些钱雇用一些工人安放炸药, 爆破后工人们目光盯着的方向即是ルナハ-ブ的所在, 到工人们目光交汇的场所探索, 第二天便可在村头的宝箱中找到ルナハ-ブ。

(北京 契舍尔)



镜花园

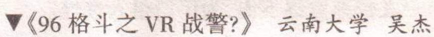




▲《心中自己的游戏》 哈尔滨 那言



◀《梦》 辽宁 赵卫卫

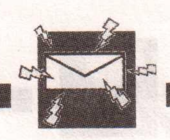


▼《96格斗之VR战警?》 云南大学 吴杰

▼《编辑部"假想"图》 南京 陆斌







杏花村

本店酒保：小马

有朋友说小店的招牌太旧，字号太土，我起初是并不在意的。“沾衣欲湿杏花雨，吹面不寒杨柳风”——多有意境。浙江邱益珲朋友还为小店题诗一首：“清明时节雨纷纷，书前读者欲断魂。借问侃爷何处有，主编遥指杏花村。”不过后来有好事者拉我走进北京时下正红的酒吧。那里的气氛让我喝得找不着北，于是给主编打电话说咱们不如开个酒吧，生意准火，被……当然小编们聚在一起时还是经常探讨与读者交流的多种方式及可能性的。远的不说，杂志刚刚在网上正式设立主页，其中的“留言板”便有“网络沙龙”的感觉，有条件的朋友不妨多来“坐坐”。

其实交流的方式也许是次要的，重要的是一种心情……还是先来请几位朋友吐露一下自己的游戏心情吧：

情到深处人孤独。——北京 郭俊峰

青春无悔。——江苏无锡 周伟建

心如明镜，面如止水，弹指之间，灰飞烟灭。

——黑龙江大庆 凤立峰

我又被游戏玩了。——吉林白山 单文新

欢乐幸福人。——四川宜宾 吴有光

问世间，电玩为何物，直教人生死相许。—安徽铜陵 崔繁

衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴。

——辽宁沈阳 苏宇

想说爱你并不是很容易的事。——河北任丘 李海

山重水复英雄路，柳暗花明又一关。——长春 高路

不识庐山真面目，只缘身在此山中。——上海 许朝滨

一旦拥有，别无所求。——江苏苏州 施英杰

往返于天堂与地狱之间。——四川绵阳 周洁

游戏无限，生命有限！——天津 吕小松

这样那样的心情你我可能都曾拥有过，但不知道其中有没有“为赋新诗强说愁”的……我曾见过一位玩友在纸上信手写道：“一盏孤灯，两只手柄。三四个人，五内俱焚。六神无主，七窍生烟。八面威风，九曲愁肠。十分辛苦，百无聊赖。”这也是一种深刻的感受吧！我并不主张对游戏太过痴迷，正如吕小松朋友所说“游戏无限，生命有限”，我们要做的事太多了……

97年第1期中《游戏进军WINDOWS的利器》一文出现了严重的问题，“作者”吴腾奇不仅抄袭，并且一稿多投。此事给新年伊始的杂志蒙上了一丝阴影，对此我们表示深深的遗憾。吴腾奇的稿件今后杂志将不再采用。

不少读者在电话和信件中指出了这个问题，在此表示感谢。比如上海的陈健朋友，他在游戏心情中填写的是“半梦半醒”，但在现实中看来还是明察秋毫的。

换个轻松些的话题吧。97年的杂志象是经历了一次“整容”，害得许多朋友认不出来。但大多数朋友们是十分理智的，他们在褒扬杂志进步之余，没有忘记提出各种批评建议，如栏目设置仍不尽理想、似乎永远无法消失的错字等等。另一比较集中的意见是对于读者问卷调查，“希望问卷能单独印刷，这样可使那些‘爱书如命’的朋友们免受‘撕书裂肺’之苦。”（河南刘耀中）“可否将此页放在最后，或打上孔，因为我刀功确实不好。或由主编另赐一《刀功秘法》以便日后将此页割齐一点？”（山东高鹏）而甘肃王武弟朋友则长叹：“为了得到PC用仿世嘉手柄，只好忍痛割爱，颤抖的手竟将此页剪成这样。书兮手柄兮奈若何！”看来很少有人愿意让自己喜爱的杂志变得残缺，目前解决的方案有二：一是请读者尽量将问卷复印或复制，二是我们正在与印刷厂“磨合”，准备以较合理的方式印制问卷。此外有些朋友提出申请个“京邮办准字”的带地址信封，这也是一个能让读者节省时间的好建议。

关于杂志的“电玩点将榜”，有读者问为何与其他一些排行榜互有千秋，此有彼无，是否要刻意避免别人上榜的游戏呢？为此我特地咨询了该榜的创办者之一PC兔子，答曰电玩点将榜与其他排行榜的不同之处在于这是一个基于每周票选的截断榜（有些听不懂），因而它可以更加敏感地反映真实的游戏动态。当然在每月下旬也会同时给出综合排行榜，其数据则基于累积票选。另外一个原因是，本刊读者群的集体兴趣与其他群体必然会有区别。不知道这样回答能否让有疑问的朋友满意。

下一个回答应该能令你满意，那便是针对询问如何邮购杂志，以往杂志还有哪几期的读者朋友的。94年杂志早已售罄，95年杂志的4、5、7—12各期尚有少量，每本单价2.8元。96年单价4.9元。欲购杂志的朋友请从邮局汇款至“100009北京市西城区旧鼓楼大街西绦胡同甲13号《家用电脑与游戏机》编辑部”，在附言栏内写清杂志期号和需要数量，注意无需另加邮费，杂志的订阅和邮购是免邮费的。

好了，在这个春光明媚的“杏花三月天”，祝朋友们的心情像窗外的阳光一样灿烂，下期见！



超任版《勇者斗恶龙Ⅲ》在日本上市后，当周销量即达 41 万，可见《DQ》在玩家心中的位置；然而这也许是 ENIX 在 SFC 上的最后辉煌，今后为人注目的焦点是《勇者斗恶龙Ⅶ》。

KONAMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™

SOLID



国内统一刊号: CN11－3450/TP　　　　定价: 6 元